PlayStation®2 | PSP™ PlayStation®Portable | PLAYSTATION®3



GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente **FRANCISCO MATOSAS**
Vicepresidente Ejecutivo **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**
Consejeros **JOSEP MARÍA CASANOVAS, FÉLIX ESPELOSÍN, SERAFÍN ROLDÁN, JULIO GARCÍA**
Secretario **JOSÉ RAMÓN FRANCO**
Vicesecretario **ENRIQUE VALVERDE**

Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Comité Editorial **MIGUEL ÁNGEL LISO, JOSEP MARÍA CASANOVAS, ANTONIO FRANCO, JOSÉ ONETO, ALFONSO S. PALOMARES Y JESÚS RIVASÉS**

Director de Área de Revistas y Ocio **JOSÉ LUIS GARCÍA**
Director de Área de Prensa **ROMÁN DE VICENTE**
Director de Área de Administración y Finanzas **CONRADO CARNAL**
Director de Área de Servicios Corporativos **ROMÁN MERINO**
Director de Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director de Área de Distribución **VICENTE LEAL**
Directora de Área de Promociones y Marketing **MARTA ARIÑO**
Director de Área de Libros **FAUSTINO LINARES**
Director de Área de Desarrollo y Nuevos Negocios **AGUSTÍN VITÓRICA**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **DIEGO ARESO**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción
ROBERTO SERRANO MARTÍN, ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), **DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA**
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección), **FRANCISCO CABALLERO**
Colaboradores
LÁZARO FERNÁNDEZ, RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, MIGUEL ÁNGEL SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, JAVIER ITURRIOZ
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Directora Comercial **ESTHER GÓMEZ**
Directora de Marketing **MARÍA MORO**
Adjunta a la Dirección de Área **ÁNGELA MARTÍN**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JORDI OMELLA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 104 694 de 9 a14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Directora de Publicidad Internacional **GEMA ARCAS**
Coordinación de Publicidad **MAR SANZ**

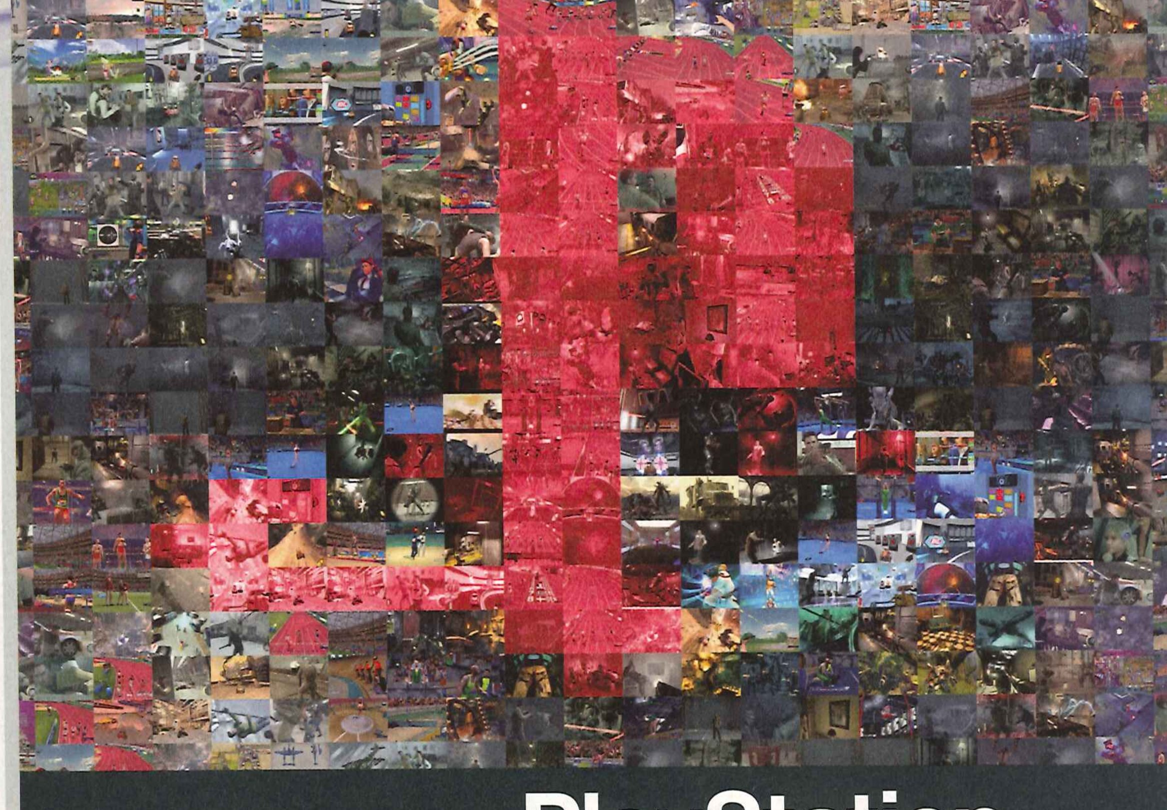
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). **FRANCISCO ANDRES** (Director de Equipo) **MAR LUMBRERAS** (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) **JUAN CARLOS BAENA** (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. tanja.*schrader@iga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@i-g-a.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@hfga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@igalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *l.axe@axmedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publihel@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 88. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PlayStation®
Revista Oficial - España

¡A DESCANSAR!



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Me gustan todas las mujeres pero yo no les gusto a ellas. Estás a tiempo...»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Últimamente, me tira eso de estar fuera de juego»



Roberto «R. Dreamer» Serrano
rserrano.ps@grupozeta.es
«En mis ratos libres me gusta soplar vidrio en El Retiro»



Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Tengo una recreativa azul en el centro de mi coronilla»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Adoro los RPG porque no comprendo su argumento»

Si es que en algún momento llega el merecido verano... Se ha cumplido casi medio año y nuestras máquinas, sobre todo PS3, comienzan a estar cargadas de munición pesada, lista para derribar cualquier límite planteado por la mente humana. Ya era hora de tener «cositas» como un GTA o un Metal Gear es nuestros dominios, sin olvidarnos de incorporaciones de última hora y gran calidad como Race Driver GRID, La Conspiración Bourne o Battlefield: Bad Company. Mientras, los millonarios seguidores de esa gran portátil llamada PSP pueden estar orgullosos de lo que se les avecina: Crisis Core Final Fantasy VII, posiblemente el mejor juego jamás concebido para esta plataforma. El recuerdo del sagrado episodio de la saga RPG y una puesta en escena a la altura de lo que uno espera de Square Enix le convierten en el compañero perfecto para esas noches de verano tan especiales que nos esperan.



Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es

nuestro tiempo este mes...

- **6 días** tardó R. Dreamer en comprender las cinco reglas básicas de Echochrome. ¡Tontico del tó!
- **3 minutos** es el tiempo máximo que le duran las mujeres a Némesis antes de llamar al 112.
- **56 seg.** tardó nuestro maquetador Curro en celebrar el segundo gol de Croacia en la Eurocopa.
- **15 meses** llevamos aguantando a nuestro director de arte, ya es hora de que abandone el nido...
- **5 horas** jugando al SingStar Vol. 2 sin micros (Anna).




PS2
PS3
PSP

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.





Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde el Blu-ray.



Te informamos del uso del Sixaxis en cada juego.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.

sumario

#90
JULIO
2008





92 **LEGO INDIANA JONES. LA TRILOGÍA ORIGINAL.** LOS JUGUETES SE APODERAN DE LA TRILOGÍA CLÁSICA



140 **ZONA VIP: BEATRIZ TUBIA.** TE PRESENTAMOS LA NUEVA CARA DE SINGSTAR

116 **METAL GEAR SOLID 4.** GUÍA COMPLETA

74 **CRISIS CORE: FFVII.** EL VEREDICTO FINAL SOBRE EL RPG MÁS ESPERADO PARA LA PORTÁTIL DE SONY

10 **BLU-RAY DEMO.** ¡DISFRUTA CON LAS 25 DEMOS JUGABLES DE ESTE MES!

GRUPO ZETA



Grupo Alfonso Gallardo

COMUNICADO OFICIAL CONJUNTO

Grupo Zeta y Grupo Gallardo alcanzan un preacuerdo

Los Grupos Zeta y Alfonso Gallardo hicieron público el día 3 de junio un comunicado en el que dan cuenta de un preacuerdo firmado sobre una posible nueva conformación del accionariado del Grupo periodístico, al que pertenece PlayStation® Revista Oficial - España.

El texto del comunicado es el siguiente: «Grupo Zeta y el Grupo Alfonso Gallardo suscribieron el día 2 de junio un preacuerdo que permite a ambas partes, con carácter exclusivo y durante los dos próximos meses, articular un posible acuerdo definitivo por el que el Grupo Alfonso Gallardo adquiriría una amplia mayoría de las acciones del holding periodístico.

Los actuales accionistas, en caso de materializarse dicho acuerdo, seguirán siendo titulares de una significativa participación del capital de Grupo Zeta.

Ambas partes han convenido que mientras no se llegue al acuerdo definitivo se mantendrá la confidencialidad en el proceso por un buen final de la operación.»



“PILOTAJE DIVERTIDO, INTENSO Y LLENO DE MOMENTOS ESPECTACULARES”

REVISTA OFICIAL PLAYSTATION









futuro perfecto

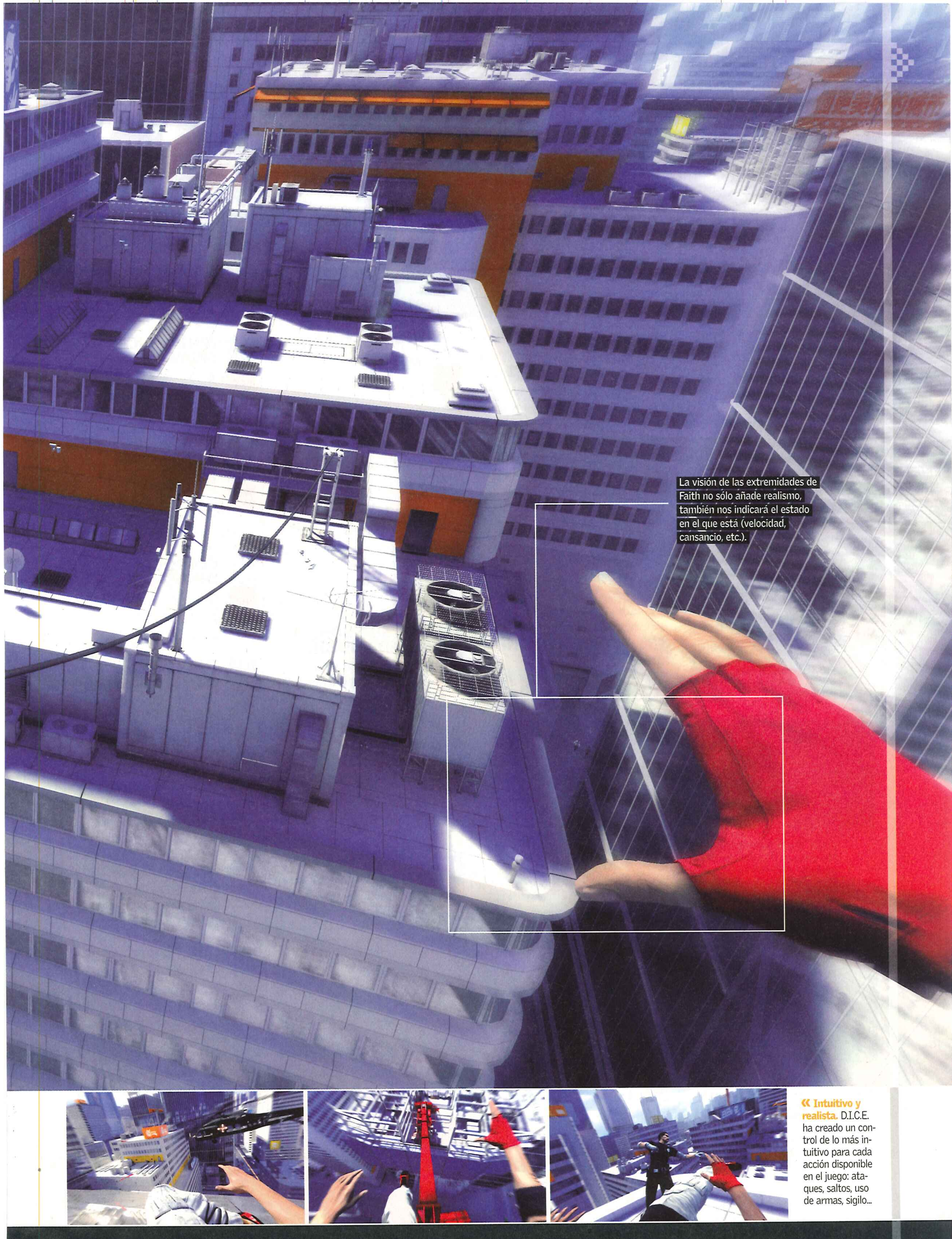


Podrás hacer uso, de forma muy intuitiva, de todo tipo de elementos repartidos por el escenario, como el cable que une estos dos edificios.

MIRROR'S EDGE

FECHA DE LANZAMIENTO
FINALES DE 2008

PS3 En un futuro no muy lejano, en el que el gobierno controla todos los medios de comunicación, la única forma de enviar objetos y mensajes de forma confidencial es a través de los *Runners*. Ponte en la piel de Faith, una *Runner*, y experimenta todo tipo de sensaciones en primera persona. Sólo **D.I.C.E.** puede permitirse el lujo de crear un plataformas en primera persona, en el que no faltarán persecuciones al más puro estilo *The Matrix*, tiroteos, peleas y un desarrollo con especial énfasis en la orientación (en la que entrarán en juego diversos códigos de colores) y, sobre todo, el *timing* para realizar acciones de todo tipo que pondrán al límite toda ley física conocida por el ser humano.



La visión de las extremidades de Faith no sólo añade realismo, también nos indicará el estado en el que está (velocidad, cansancio, etc.).

« Intuitivo y realista. D.I.C.E. ha creado un control de lo más intuitivo para cada acción disponible en el juego: ataques, saltos, uso de armas, sigilo...

BLU-RAY DISCO DEMO

¡Prueba las últimas novedades de PlayStation 3 con nuestras demos!



Cómo instalar las demos:

Si tienes alguna duda sobre cómo instalar y disfrutar con nuestras demos, sigue estos tres pasos y no tendrás ningún problema.



1 PON EL BLU-RAY EN TU PS3
Al introducir el disco Blu-ray aparecerá un nuevo menú en el apartado «Juego» del XMB de tu PS3, llamado PlayStation Revista Oficial. Entra en este nuevo menú para ver el contenido del Blu-ray.



2 ELIGE TU DEMO PREFERIDA
Muévete por el contenido del Blu-ray hasta encontrar la demo que quieras instalar. Cuando hayas encontrado la demo que quieres, simplemente pulsa X sobre ella y comenzará a instalarse automáticamente.



3 ARRANCA LA DEMO
Tras la instalación, el sistema te pedirá que pulses Círculo para salir de nuevo al XMB. La demo recién instalada aparecerá en el apartado Juego del XMB; selecciónala y pulsa X sobre ella demo para jugar con ella.


1 · 715 MB
MX VS ATV: UNTAMED
Las carreras todoterreno más salvajes entre motos, buggies, camiones, etc.


2 · 1611 MB
RATCHET AND CLANK: ARMADOS HASTA LOS DIENTES
El clásico plataformas de 128 bits llega a PS3 con un aspecto increíble.


3 · 640 MB
DEVIL MAY CRY 4
Disfruta de dos modos de juego y un nivel de la genial aventura creada por Capcom.


4 · 1161 MB
PRO EVOLUTION SOCCER 2008
El simulador más clásico en su versión para PS3.


5 · 1201 MB
UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
Pon a prueba tu habilidad con las armas y las plataformas en la cuarta fase de la mejor aventura de Sony.


6 · 811 MB
BURNOUT PARADISE
Disfruta de buena parte de Paradise City y participa en varias carreras.


7 · 907 MB
NEED FOR SPEED: PROSTREET
Dos carreras a tu disposición en el simulador de conducción de EA.


8 · 977 MB
SKATE
Nuestra demo te permitirá patinar media hora con el simulador de skate más realista jamás creado.


9 · 1201 MB
SEGA RALLY
El clásico de los salones regresa más jugable y vistoso que nunca.


10 · 1255 MB
STRANGLEHOLD
Protagoniza una auténtica película de acción de John Woo con esta demo.

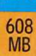

11 · 969 MB
JUICED 2: H.I.N.
Chicas, derrapes, olor a neumáticos quemados... el título de THQ te convertirá en un as del tuning.



12 · 888 MB
NBA 08
Si creías que con Live 08 y NBA 2K8 lo habías visto todo, prueba el genial simulador de Sony para PS3.



13 · 629 MB
LOS SIMPSON: EL VIDEOJUEGO
Enfréntate al muñeco gigante de los Donuts de la serie con los hombres de la familia: Homer y Bart.



14 · 608 MB
STUNTMAN: IGNITION
Si siempre quisiste saber qué es lo que siente un especialista, Stuntman te dará lo oportunidad.



15 · 231 MB
LOST PLANET: E.C.
Explora un planeta congelado repleto de seres extraterrestres.



16 · 1024 MB
UEFA EURO 2008
La evolución de FIFA 08 llega con motivo de la Eurocopa. La demo te permitirá enfrentar a Alemania y Francia con uno o varios jugadores e incluso probar el original modo «Conviértete en un Profesional».



17 · 1024 MB
NINJA GAIDEN SIGMA
Ponte en la piel de Ryu Hayabusa en uno de los juegos más difíciles de todo el catálogo de PlayStation 3.



18 · 819 MB
VIRTUA TENNIS 3
El clásico de los salones recreativos en el salón de tu casa. ¿Serás capaz de igualar al mismísimo Rafa Nadal?



19 · 989 MB
CONFLICT: DENIED OPS
Controla a dos soldados simultáneamente en este original shooter bélico.



20 · 1750 MB
THE CLUB
Bizarre dota al género shoot'em-up de un inconfundible desarrollo arcade, al más puro estilo coin-op.



21 · 1443 MB
THE DARKNESS
Vuelve de entre los muertos y venga tu muerte ayudado por oscuros seres.



22 · 794 MB
TIGER WOODS PGA TOUR 08
Ponte en la piel de uno de los mayores golfistas de la historia con esta demo.


23 · 501 MB
SEGA SUPERSTARS TENNIS
Si Virtua Tennis te parece demasiado serio, disfrutarás de lo lindo con esta demo.


24 · 615 MB
EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
Sorprendentemente, uno de los títulos más divertidos del catálogo de PS3.


25 · 779 MB
GHOST RECON AW2
Nuestra demo te permitirá jugar el primer nivel del original shooter de UbiSoft.

Shave your Style™

¡Nueva!

cruZer4

Lo último en afeitado facial y corporal

body & face


Afeita


Perfila


Recorta


Para todo tu cuerpo, incluso bajo la ducha



www.braun.com/es/cruzer



Todo lo que necesitas para estar a la última

TECNO

SIN REGLAS, SIN LIMITACIONES

Canon HF10

La nueva videocámara de Canon posee un diseño compacto que se acopla perfectamente a la mano. Graba en alta definición con la máxima calidad posible (1.920 x 1.080) y va equipada de memoria Flash Dual. Así pues, podrás grabar hasta seis horas en la memoria interna de 16 GB o en una tarjeta extraíble SD. Además, por si fuera poco, podrás realizar fotos de 3,1 Megapíxeles.

1.129 € www.canon-europe.com



DRAGON BALL Z BURST LIMIT

Te contamos todo sobre la nueva entrega de Dragon Ball Z para PlayStation 3 en un amplio análisis que encontrarás en la pág. 82

EL PENDRIVE QUE BUSCABAS

MicroVault Click

Con un diseño sencillo, pero muy colorista, Sony lanza seis dispositivos USB de avanzado rendimiento y con una mayor capacidad de almacenamiento de imágenes, vídeos u otros archivos. Con velocidades de hasta 31 MB/s de lectura y 11 MB/s de escritura podrás transferir archivos de gran peso a una velocidad más que considerable. Los modelos van desde 2 GB hasta 16 GB.

(PVP no disponible) www.sony.es

TRES DE NECESIDAD

Lo último para tu PlayStation 3 y PSP

1 Kit Limpieza PS3

Este Kit Protección NANO limpia y protege tu PS3 del polvo y cualquier suciedad. Está compuesto por una gamuza de microfibra extragrande, un pincel de cerdas y de un limpiador desarrollado específicamente para la consola. 12,99 €.

2 RUN 'N' DRIVE

Thrustmaster ha diseñado el mando perfecto para sobrevivir en las calles de Liberty City de GTA IV... Este mando de PS3 inalámbrico incorpora una rueda óptica y dos gatillos para una mayor precisión. Incluye funciones de Mapping y Preset. 34,99 €.

3 T-x3 Battery Grip

Este gadget multiplica por dos la batería de tu PSP (modelo original y Slim & Lite) conectando el cable de alimentación de la portátil al T-x3. Sirve también de sorporte para ver pelis, si lo pones de pie; y si lo cierras, protegerá la pantalla. 24,99 €.



El detalle.
Cargador Universal USB SCM7880.

Es de Phillips y puede utilizarse para todo tipo de equipos portátiles electrónicos, y proporcionar energía de reserva para unas 15 horas. Su precio es de 39,99 €.

OJOS CERRADOS, NO
Samsung NV24HD

Samsung da un paso más en cuanto a cámaras se refiere con este nuevo modelo de 10,2 Megapíxeles. Va equipado con lente Schneider de 4mm y zoom de 3,6x que permite tomar imágenes panorámicas desde una distancia corta. Incluye detección de ojos cerrados y disparo al sonreír. Además, cuenta con tecnología HD y una pantalla de 2,5 pulgadas. 299 € www.samsung.com





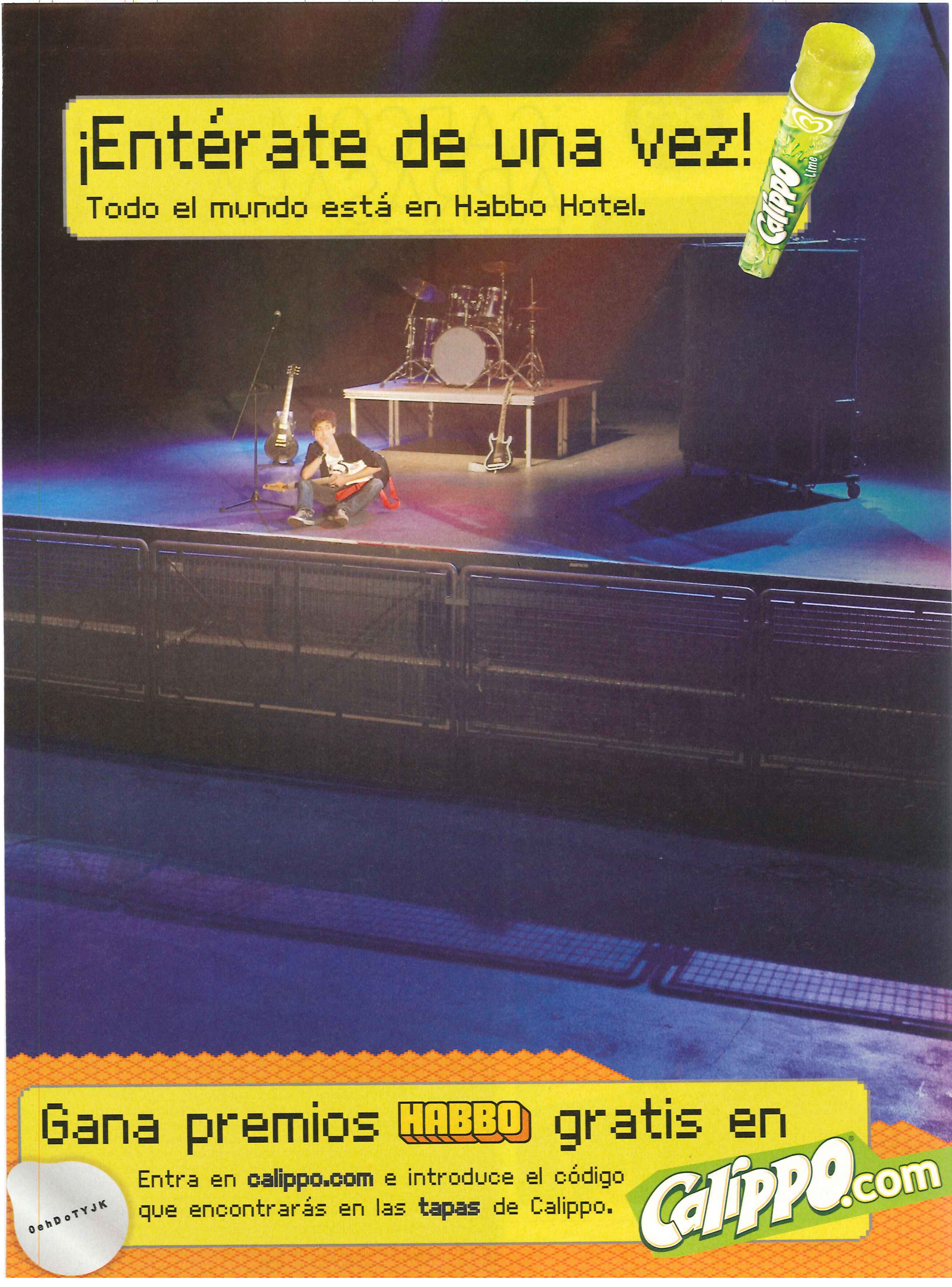
MÓVIL POLÍGLOTA
Nokia N78

Este móvil lleva integrado el A-GPS y la nueva versión Nokia Maps con todos los mapas disponibles gratis en nokia.es/maps. Lleva cámara de 3,2 Megapíxeles y, como curiosidad, los menús están disponibles en gallego, catalán y vasco. 429 € www.nokia.es

EQUIPADO CON DISCO DURO
Sony RDR-HXD890

No te pierdas tus programas favoritos. Este DVD grabador con disco duro de 500 GB y sintonizador TDT hará las delicias de todo teleadicto o amante de la fotografía o el vídeo. Ya que también te permite almacenar tus fotos digitales, vídeos o incluso archivos de música MP3. (350 €-700 € según modelo) www.sony.com

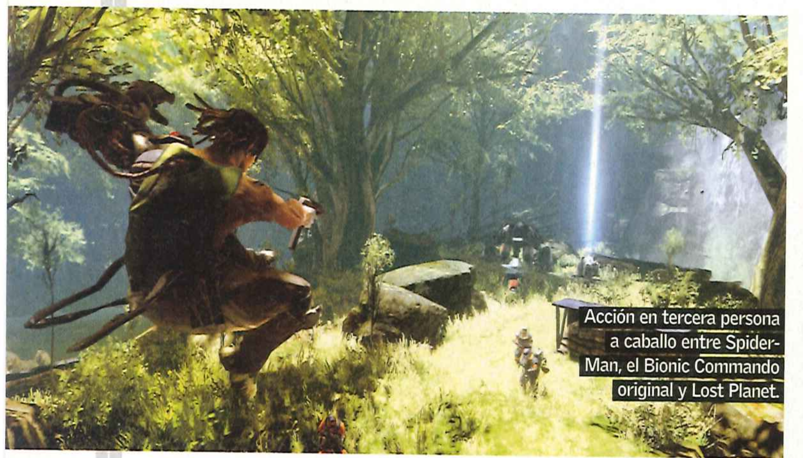



¡Entérate de una vez!
Todo el mundo está en Habbo Hotel.
Calippo
Lime
Gana premios HABBO gratis en
Entra en calippo.com e introduce el código
que encontrarás en las tapas de Calippo.
Calippo.com
OehDoTYJK

¡CAPCOM ARRASARÁ EN PS3!

Las cartas para ello las tiene, como hemos visto en el evento Captivate 08 de Las Vegas. Al que llegamos con el tiempo justito para daros un pequeño avance de lo que puede ser su póquer de ases. El mes que viene, más.





Acción en tercera persona a caballo entre Spider-Man, el Bionic Commando original y Lost Planet.



BIONIC COMMANDO

LA VUELTA DE NATHAN SPENCER Y SU BRAZO MULTITAREA SE HA HECHO ESPERAR...

Y si dijéramos que la espera no ha merecido la pena, traicionaríamos nuestras propias expectativas. En Las Vegas pudimos probar una *demo* bastante consistente, compuesta por varios niveles, y se nos ofreció un adelanto de lo que será el prometedor modo multijugador del juego. La historia presenta a Nathan Spencer a punto de ser ejecutado cuando un ataque terrorista provoca un devastador terremoto en *Ascension City*, creando un escenario ideal para el balanceo y la acción saltimbanqui más enloquecida. El brazo biónico servirá tanto para moverse como para atrapar enemigos, o lanzarles objetos (coches). Lo cual, en partidas multijugador genera un tipo de acción de la que daremos buena cuenta el mes que viene.



Resultan muy impresionantes las secuencias de vuelo que recuerdan sin duda al héroe Rocketeer.



Se puede disparar en mitad de un balanceo o engancharse a enemigos y aliados para seguirles.

DARK VOID

LA VERSIÓN DE CAPCOM DE ROCKETEER SERÁ LO QUE IRON MAN NO LLEGÓ A SER...

Poco desveló **Capcom** de *Dark Void* en el evento, pero visto lo visto, lo incluimos ya en la lista de juegos más prometedores del año. La acción del juego tiene lugar en un mundo paralelo al nuestro llamado El Vacío, al que llega un piloto llamado Will tras ciertos eventos en el Triángulo de las Bermudas, y donde descubrirá una raza alienígena que planea invadir la Tierra. A partir de aquí se desarrolla lo que será un juego de acción en tercera persona, con muchos ecos de *Gears Of War*, pero con un giro en la conocida mecánica muy interesante: Will dispone de un propulsor en su espalda que le permite volar. Así, la acción mezclará linealidad balística con trazos de plataformas (con Will escalando montañas, usando el jetpack para impulsarse) y secciones de vuelo a través de vastos escenarios con naves enemigas que abordar. Un juego de acción de altos vuelos. O eso parece.

RESIDENT EVIL 5

SECRETISMO OBSESIVO Y MUCHA PRIVACIDAD PARA MOSTRAR ALGO DE RE5...

A veces resulta casi enfermizo el cuidado que ponen las compañías, no tanto en no enseñar demasiado de sus próximos juegos, sino en cómo ir dosificando la información en los distintos eventos que pueblan el calendario anual, entre los propios (como este **Captivate 08**) y los generales (**E3**, **Leipzig**, etc.). La consecuencia es que, en Las Vegas, ***Resident Evil 5*** estaba apartado de toda la zona de juegos y sólo en una sala privada se podía asistir a una presentación consistente en un espectacular nuevo tráiler, y una pequeña *demo*. La serie se traslada a África, donde Chris Redfield (el protagonista de la cuarta entrega) llega rastreando los orígenes de la infección. Habrá mucha luz y acción bajo entornos soleados con una dinámica similar a la de *RE4*, nuevas criaturas, bocas espantosas, una buena selección de armas y un misterioso enemigo encapuchado con un hacha rupestre de tamaño obsceno que nos tiene muy intrigados.



Abel, en la imagen o El Fuerte, ahí, en grande, son algunos de los nuevos personajes.



Hordas de zombis, unos lentos, otros sorprendentemente rápidos y otros con esas bocazas feas.

STREET FIGTER IV

POLÉMICA Y EXPECTACIÓN RODEAN LA ÚLTIMA ENTREGA DE UNA SERIE LEGENDARIA...

Era inevitable que creara controversia hiciera lo que hiciera. Pero mientras ***Street Fighter IV*** está dividiendo a los aficionados mucho antes de que pongan sus manos encima, nosotros ya lo hemos hecho. Aparte de no acabar de entender cómo no puede gustar su grafismo de *cel-shading* guarrote y esa estética tan de cómic, con su uso expresivo del color y el trazo, sus manchurrones de tinta y su imitación del brochazo, ***Street Figher IV*** en movimiento es, básicamente, el *Street Fighter* de toda la vida. En Las Vegas pudimos echar unas partidas en solicitadísimos muebles *arcade* y volvimos encantados.

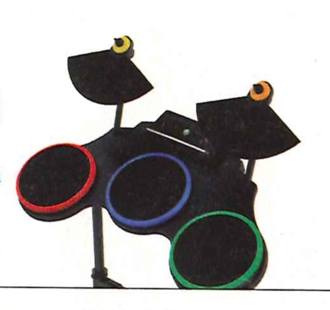
El juego combina perspectiva 2D con recursos 3D. Los controles parecen sencillos. ¿Demasiado para fans?



No todo en Resident Evil 5 transcurrirá bajo un sol de justicia africano...

¡NUEVO GUITAR HERO!

Este otoño llegará Guitar Hero World Tour. Tendrá nueva guitarra, micrófono y una batería (todos inalámbricos); un modo para ocho jugadores y un estudio en el que se podrán componer y grabar canciones.







FANTASÍA, MÚSICA Y HORROR

Tres propuestas de Sony C.E. para este verano de géneros tan dispares como los party games, el Survival Horror y los sempiternos RPG.

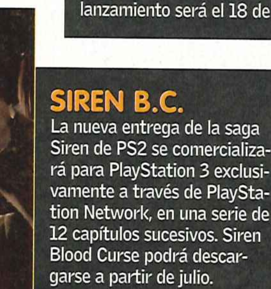
PACK PSP

A partir del 20 de junio estará disponible este pack que incluye una PSP en color plata con el logotipo y los personajes de Crisis Core: Final Fantasy VII grabados en su dorso y el juego a un precio de 189,99 €.

SINGSTAR OT

Ahora que la franquicia alcanza los 12 millones de unidades Sony anuncia Singstar Operación Triunfo con 25 éxitos interpretados desde que se inició su emisión. Su lanzamiento será el 18 de junio.





SIREN B.C.

La nueva entrega de la saga Siren de PS2 se comercializará para PlayStation 3 exclusivamente a través de PlayStation Network, en una serie de 12 capítulos sucesivos. Siren Blood Curse podrá descargarse a partir de julio.



Edge Of Twilight

Una historia de fantasía en un mundo postapocalíptico donde dos civilizaciones luchan por una fuente de energía. El protagonista es el único superviviente de una de ellas y tendrá que evitar que las tinieblas acaben con su mundo en un título de acción al estilo de **Devil May Cry**. El juego verá la luz en 2009 de la mano de **Proein**.

GT Academy

El día 3 de junio arrancó esta competición a nivel europeo dividida en tres etapas. Las dos primeras se disputarán con *GT5 Prologue* y la última será en el circuito de *Silverstone* en Reino Unido al volante de un Nissan GT-R. Puedes inscribirte en www.gtacademy.com





Un español campeón de FIFA

Alfonso Ramos se alzó con la victoria en la *FIFA Interactive World Cup* disputada en la ciudad de Berlín. Alfonso recibió un premio de 20.000 $ y una invitación para asistir a la elección del mejor jugador del mundo en Zurich. En la final derrotó a Michael Ribeiro (USA) por 3-1.



La tecnología Euphoria (utilizada con éxito en GTA IV) proporciona reacciones humanas a tus enemigos: pánico, reflejos, inteligencia...

STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

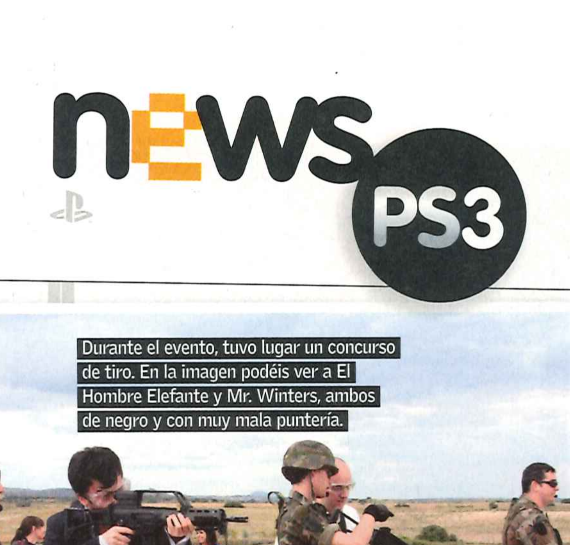
DESATA TU PODER

En septiembre llegará el más espectacular juego de Star Wars de la historia

Lo de arriba no es una frase publicitaria. Es un hecho. Hemos podido comprobarlo al jugar con una *alpha* de *SW: El Poder De La Fuerza*, el impresionante título que prepara **LucasArts**, en el que encarnarás al aprendiz secreto de Darth Vader. El Poder de la Fuerza despliega tres tecnologías: *Havoc, Euphoria* y *DMM*. La primera no necesita presentación, la segunda proporciona reacciones humanas a los enemigos (cuando los levantes por el aire utilizando La Fuerza intentarán agarrarse, llenos de pánico, al compañero más cercano). Por su parte, *DMM* (*Digital Molecular Matter*) es una tecnología que recrea las propiedades físicas de los elementos con un realismo inédito: la madera se astilla y los metales se doblan bajo el poder del Lado Oscuro. Los *Jedis* están perdidos... y tú serás su verdugo.

Misiones exclusivas en PS2. La 128 bits de Sony no contará con la tecnología DMM, pero sí con cinco misiones exclusivas.

¿Y en PSP? La portátil también tendrá su ración de exclusivas: 5 misiones históricas, como jugar con Darth Vader en Cloud City.



EL PACK MÁS DESEADO.

A pocos días del lanzamiento mundial del juego, Konami y Sony C.E. anunciaron la comercialización de un irresistible pack en el que se funden la potencia y versatilidad de PS3 con la épica y el talento de MGS4. Por 439,95 € podrás llevarte a casa el dúo más explosivo del año.

Durante el evento, tuvo lugar un concurso de tiro. En la imagen podéis ver a El Hombre Elefante y Mr. Winters, ambos de negro y con muy mala puntería.



» **EL GRAN HIDEO.** Acompañado de Aki Saito, Kojima desafió al cansancio de una gira maratoniana por todo el mundo para responder a todas nuestras preguntas con una sonrisa.



« **KIKUCHI Y SHINKAWA.** Yoji Shinkawa nos confesó que el personaje de Vamp está directamente inspirado en el español Joaquín Cortés.

LAS UÑAS DE YUMI

La actriz nos sorprendió con unas uñas decoradas para la ocasión, que muestran el reparto de MGS 4, junto a la bandera española. Detalle simpático a la par que escalofriante.

HIDEO KOJIMA PRESENTA MGS4 EN MADRID

Le acompañaron el diseñador Yoji Shinkawa y la modelo Yumi Kikuchi, alias «Raging Raven»

El 4 de Junio, en un aeródromo a las afueras de Madrid tuvo lugar la presentación en España de *MGS4: Guns Of The Patriots*, a la que acudieron el creador del juego: el insigne Hideo Kojima. El líder de **Kojima Productions** estuvo arropado por Kenichiro Imaizumi (productor), Yoji Shinkawa (diseñador de personajes y mechas) y la actriz Yumi Kikuchi, que da vida en el juego a Raging Raven, una de las componentes de la unidad *Beauty & The Beast*. Los cuatro atendieron una multitudinaria rueda de prensa, tras la cual tuvimos ocasión de hablar con ellos, más íntimamente. Kojima nos habló sobre la presión a la que se ha visto sometido a la hora de desarrollar *MGS4*, no sólo por la importancia que tiene la saga, sino por la creciente popularidad que están cosechando los juegos casuales en contraste con la profundidad, narrativa y jugable, de un título como *Guns Of The Patriots*. El no menos admirado Shinkawa, cuyos diseños componen el alma de los *MGS* desde la primera entrega, citó al gran Yoshitaka Amano y a los animes de Tatsunoko Productions (*Comando G/Gatchaman*) como sus principales influencias. Y Kikuchi, que conoce a Kojima desde hace más de una década, sólo tuvo palabras de agradecimiento hacia él por ofrecerle la oportunidad de ser el rostro y la voz de Raging Raven. «

Kojima está viajando por todo el mundo para presentar el juego





¿ESTÁS PREPARADO PARA EL RETO?

EL TENIS MÁS REAL

A la venta en Junio 2008

www.topspin3thegame.com









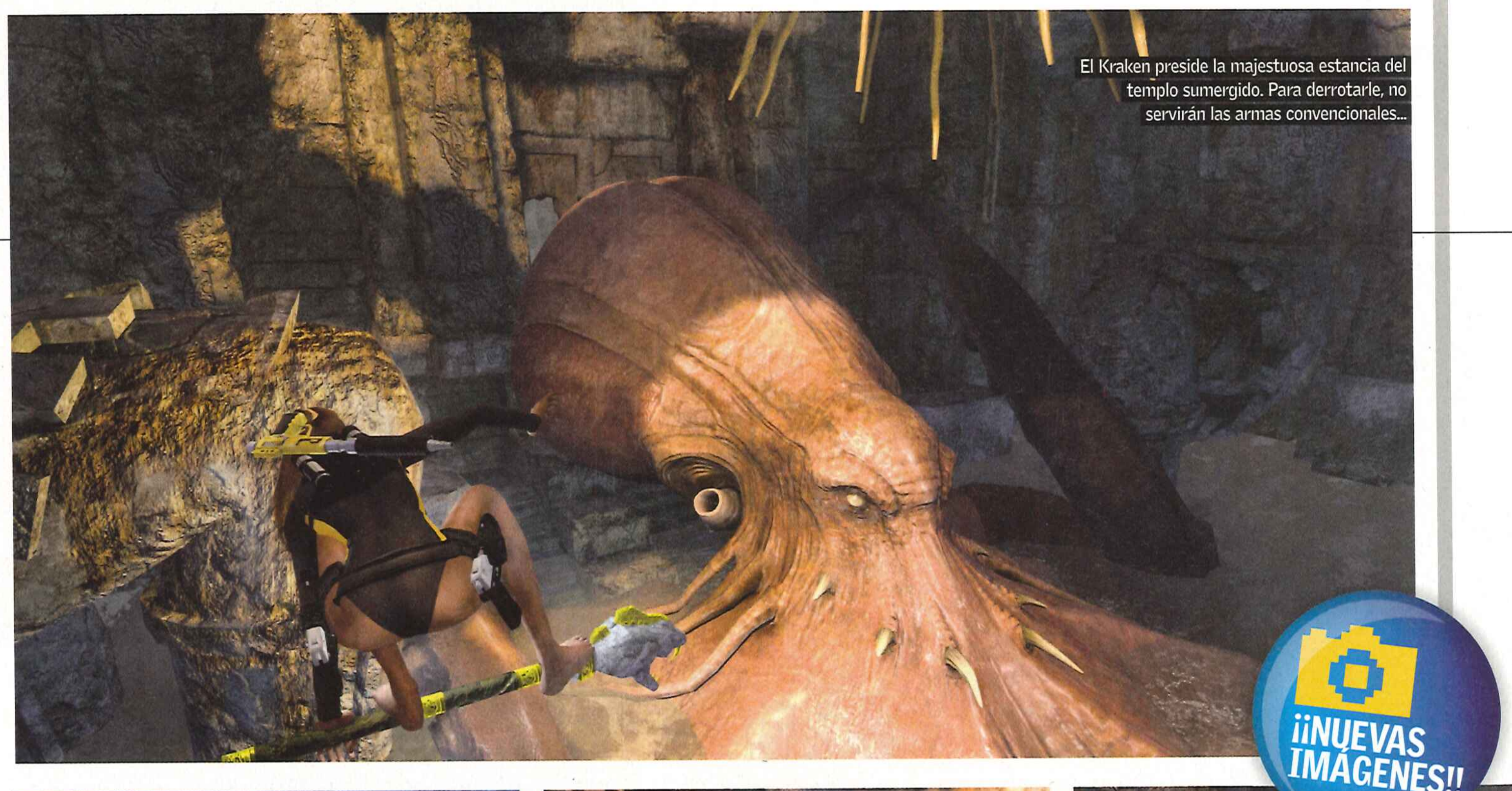




TOMB RAIDER UNDERWORLD

LARA VIAJA AL MEDITERRÁNEO

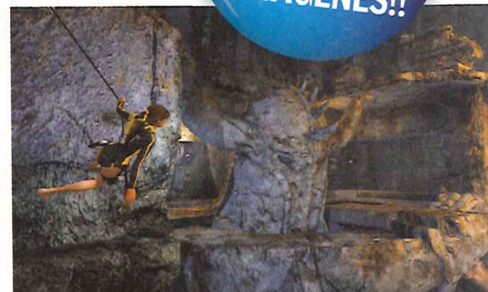
Poco a poco se van desvelando nuevos detalles e imágenes del esperado debut de Lara Croft en PS3


El Kraken preside la majestuosa estancia del templo sumergido. Para derrotarle, no servirán las armas convencionales...

¡¡NUEVAS IMÁGENES!!







La bella Lara, embutida en un espectacular mono de neopreno que deja bien poco a la imaginación, se encuentra en la cubierta de su yate sobre las tranquilas aguas del Mar Mediterráneo. Este es el idílico comienzo de uno de los niveles de ***Tomb Raider Underworld*** y que ha sido desvelado por los desarrolladores recientemente. Ha pasado ya medio año desde que el juego fuera anunciado y nos mostraran las primeras imágenes en movimiento, donde veíamos cómo Lara recorría unas ruinas mayas. Pero el espíritu viajero la llevará a otros muchos sitios, como las selvas de Tailandia o este templo sumergido bajo el «Mare-Nostrum» que ahora nos ocupa.



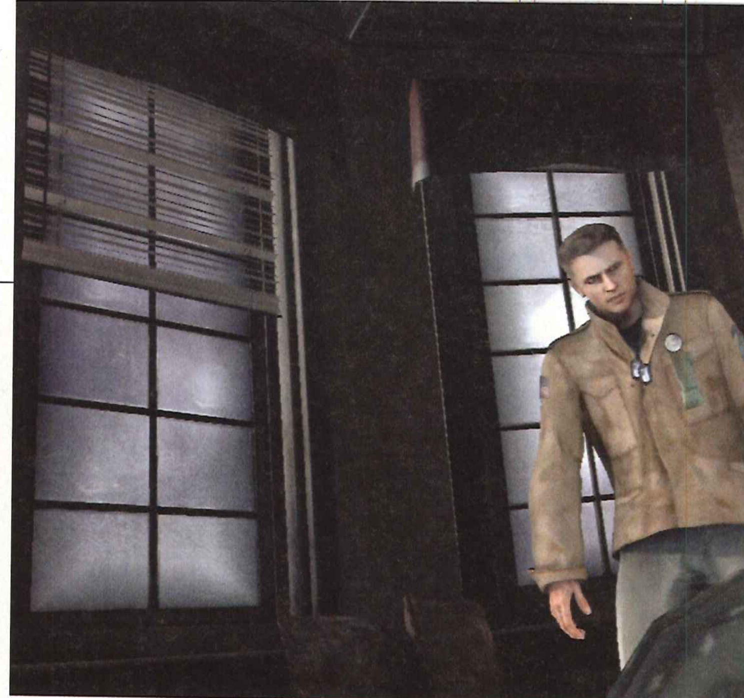
Lara se sumerge en el mar y nos muestra nuevos ingenios de su arsenal

Al igual que en anteriores entregas de la saga, Lara tendrá que sumergirse para llegar hasta su destino bajo el agua. Podrá hacer uso de nuevos ingenios, como un sónar que le mostrará los alrededores y uno de esos dispositivos *mini-sub* personales dotados de una pequeña hélice que harán que avance más rápido. También aquí, se enfrentará a enemigos en forma de escualos antes de encontrar la entrada del templo. Dentro de este gigantesco entorno de piedra podrás maravillarte con las detalladas texturas de las paredes, el efecto del agua que se va colando sobre el escenario y, sobre todo, el monstruo Kraken (un pulpo gigante) que reina en el lugar y al que Lara deberá derrotar a base de resolver rompecabezas...


El arpón ya aparecía en anteriores entregas de la saga.







SILENT HILL HOMECOMING

¡NUEVAS IMÁGENES!

TERROR MADE IN USA

En septiembre está previsto el desembarco de la quinta entrega de la saga; en esta ocasión, con marcado sabor americano

The Collective ya tiene preparadas las líneas maestras que van a dar forma a ***Silent Hill Homecoming*** que, contando con la entrega para **PSP** y **PS2** de *Silent Hill Origins*, se convierte en el sexto capítulo de la franquicia. El argumento del juego nos pone en la piel de Alex Shepherd, un veterano de la Guerra del Golfo que es enviado a casa tras sufrir una serie de pesadillas reiteradas sobre su hermano. Cuando por fin llega al hogar, su sorpresa será mayúscula al descubrir que el protagonista de sus sueños ha desaparecido, y su padre también. Tan sólo encuentra a su madre en estado catatónico.

La batuta de Akira Yamaoka como productor y compositor se ha dejado sentir profundamente. ***The Collective*** ha cuidado que el motor gráfico represente con riguroso detalle los tenebrosos escenarios de *Silent Hill* y las criaturas que esperan entre la niebla y las sombras de la ciudad. Destaca que esta vez se haya tenido especial cuidado en retomar determinados efectos (como el paso del mundo real al reverso oscuro) y el estilo visual de la película dirigida por Christophe Gans en 2006. Además, aprovechando que Alex Shepherd es un veterano se ha producido un giro en la mecánica de combate. El protagonista será capaz de utilizar diferentes armas con mayor habilidad que cualquier otro personaje que haya entrado en *Silent Hill* con anterioridad. Es capaz incluso de esquivar con soltura los envites de las bestias. Por supuesto, la banda sonora pretende alcanzar cotas de calidad parejas a las de *SH2*, título con el que, según Yamaoka, guardará muchas similitudes.



Enfermeras. Tras el hito marcado por estos enemigos en Silent Hill 2, ¿qué sería de un Silent Hill sin las sanitarias asesinas repartiendo justicia a golpe de bisturí? Konami y The Collective no se han podido resistir a la súplica de fans de todo el mundo.





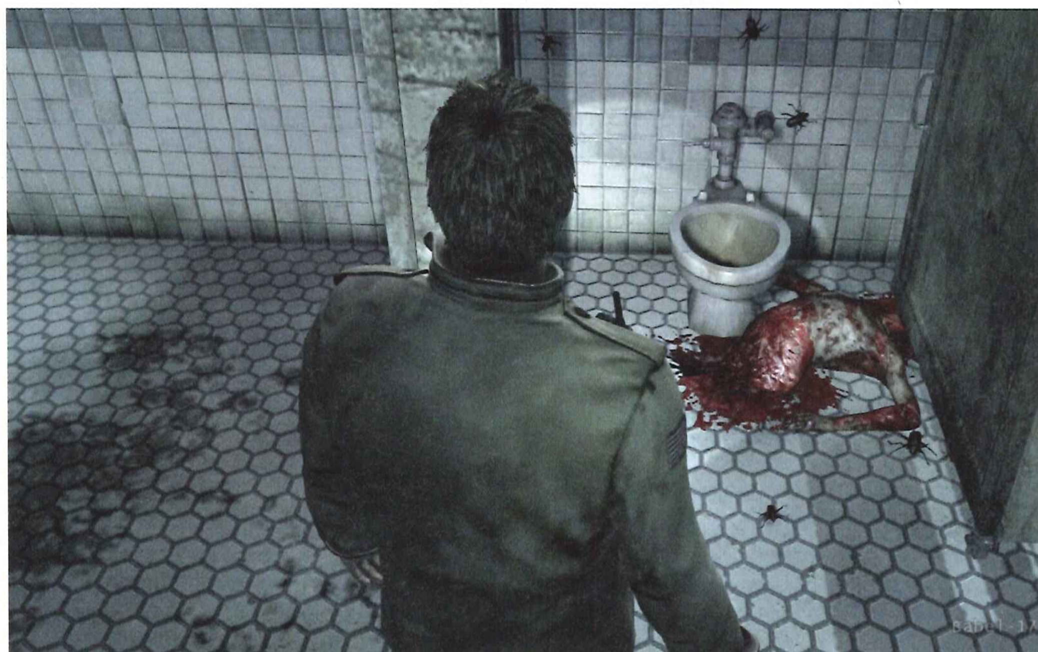
NO ES TU IMAGINACIÓN. Una de las cosas que más impresionaban en anteriores entregas era el paso del mundo real al reverso oscuro de Silent Hill. En la quinta parte, inspirándose en la película, intentarán llevar el proceso de metamorfosis a cotas de realismo nunca imaginadas.



« **Personajes secundarios.** Como si de una tragedia griega se tratara, ninguno de los personajes que hacen acto de aparición en un Silent Hill tienen desperdicio, aunque resulte difícil superar lo visto en Silent Hill 2. ¿Será ésta la madre de Alex?

Grabar partida. El círculo rojo es perfectamente reconocible para los amantes de la serie, aunque también pueden ser un indicador de peligro inminente los puntos donde se puede grabar partida. Repiten en la quinta entrega.

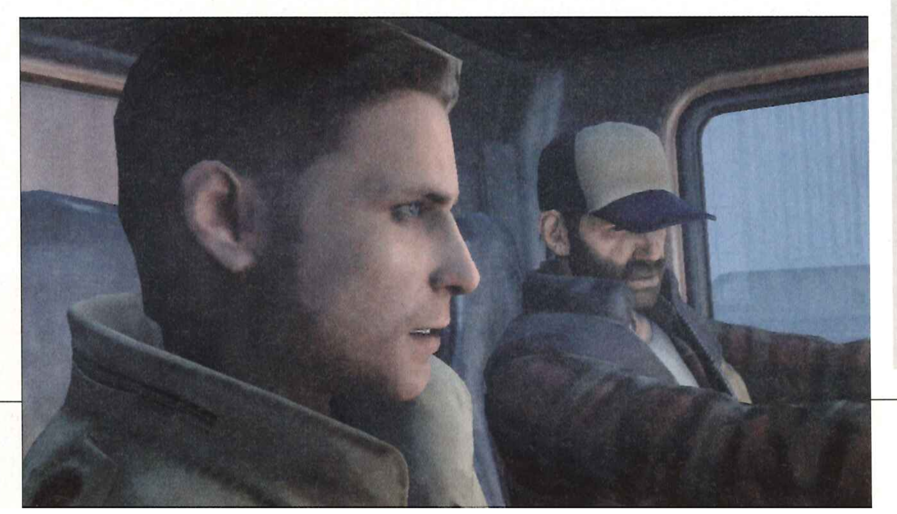




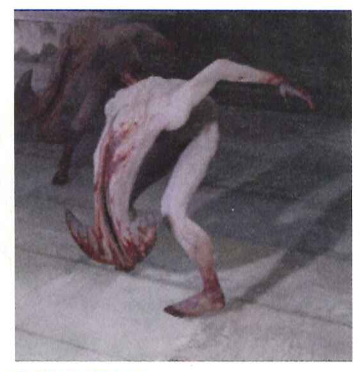




» **Alex Shepherd.** El protagonista de Silent Hill Homecoming se llama Alex Shepherd. Es un veterano de guerra y cuando regresa al hogar descubre a su madre en estado catatónico, y su hermano pequeño y su padre han desaparecido.



ENEMIGOS DESCARNADOS



Cabeza Tiburón. El nombre no es oficial, se lo hemos aplicado en la redacción al ver cómo su sanguinolenta cabeza partida en dos amenaza a Alex. Es un enemigo muy rápido.



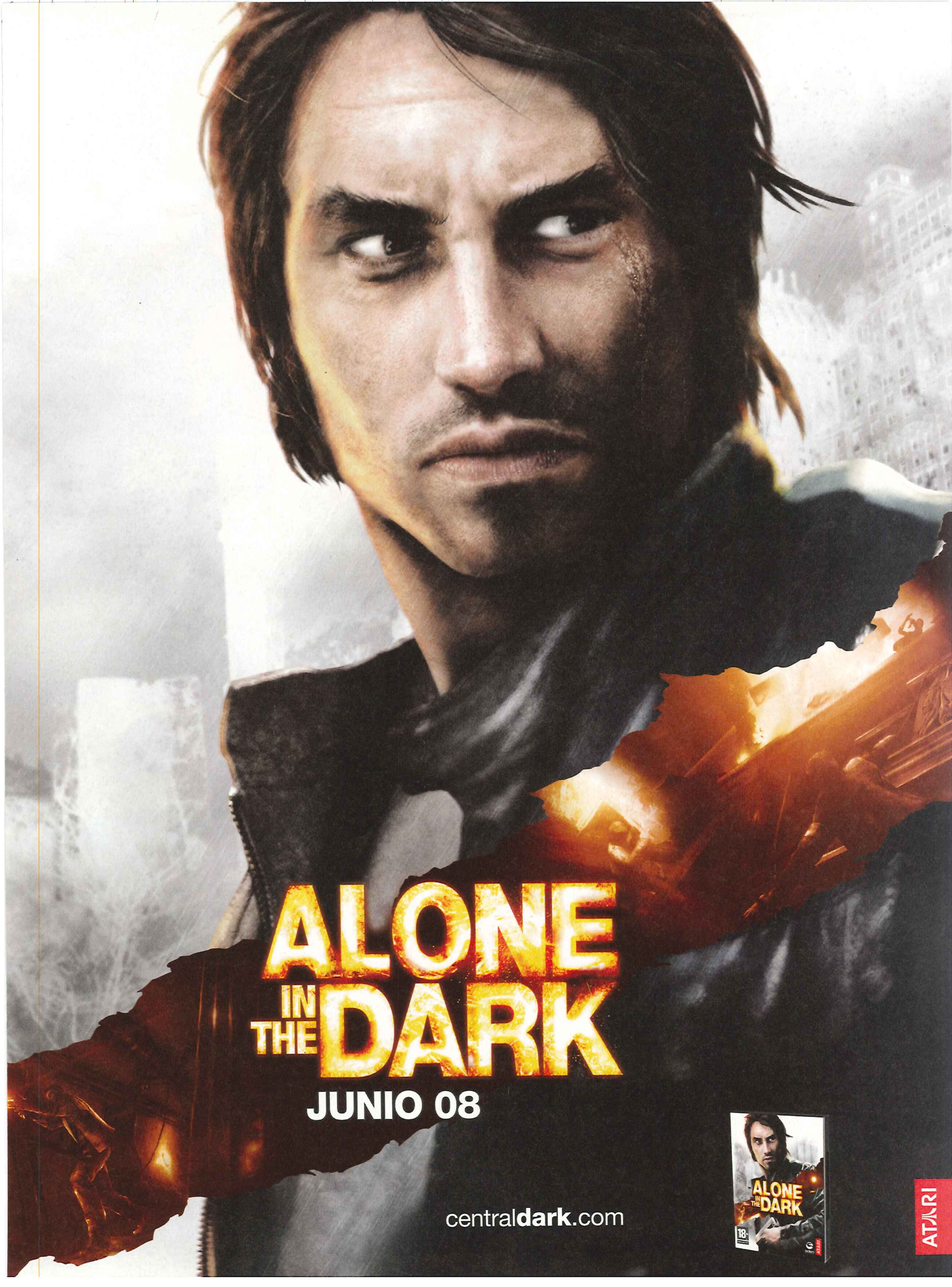
Candela Viviente. Alex se enfrenta con un simple hacha a estas almas descarriadas que parecen tener todos sus órganos internos al rojo vivo. ¿Estallarán con el contacto humano?



Mordisco Vertical. De todas las imágenes que hemos contemplado de SH Homecoming, ésta es una de las más desagradables y terribles abominaciones creadas por The Collective.



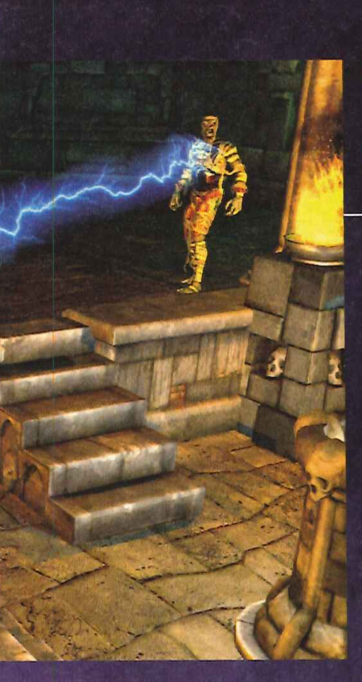
Siam. Suponemos que el término deriva de siameses. El engendro alberga el cuerpo de un hombre y el de una mujer atados el uno al otro, con manos en la cara y unos brazos que parecen bates de béisbol gigantescos.


ALONE IN THE DARK
JUNIO 08
centraldark.com
ALONE IN THE DARK
18+
ATARI



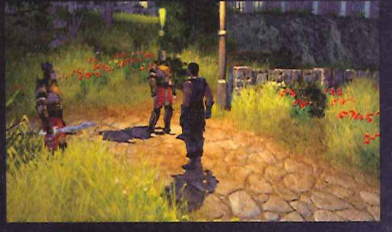
Un RPG de acción que se erige como digno sucesor de la saga «Diablo» de Blizzard Entertainment

El mapeado estará formado por once zonas de aspecto gráfico muy diferenciado.



MISIONES. Los personajes que habitan los escenarios irán encargando todo tipo de tareas al protagonista. Los que tengan algo importante que decir serán resaltados por el juego con una exclamación.



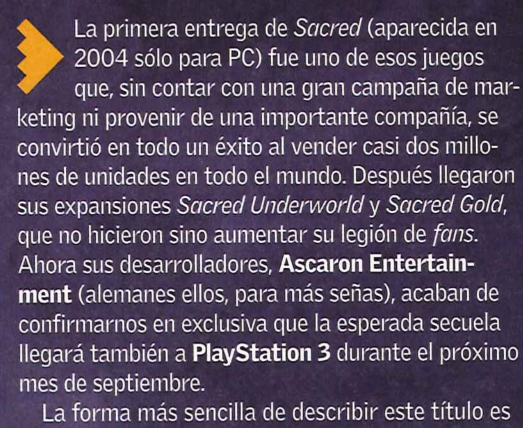


SACRED 2: FALLEN ANGEL

PlayStation Revista Oficial ¡Exclusiva!

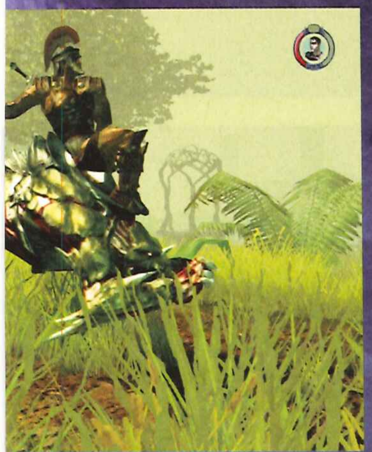
CABALLEROS, ELFOS Y MAGOS

Una interesante propuesta para amantes de los juegos de rol de fantasía y acción al más puro estilo «hack'n slash»



La primera entrega de *Sacred* (aparecida en 2004 sólo para PC) fue uno de esos juegos que, sin contar con una gran campaña de marketing ni provenir de una importante compañía, se convirtió en todo un éxito al vender casi dos millones de unidades en todo el mundo. Después llegaron sus expansiones *Sacred Underworld* y *Sacred Gold*, que no hicieron sino aumentar su legión de *fans*. Ahora sus desarrolladores, **Ascaron Entertainment** (alemanes ellos, para más señas), acaban de confirmarnos en exclusiva que la esperada secuela llegará también a **PlayStation 3** durante el próximo mes de septiembre.

La forma más sencilla de describir este título es diciendo que se le puede considerar como un digno sucesor de la saga *Diablo* de **Blizzard**. Es decir, un *RPG* de acción bajo perspectiva aérea ambientado en un mundo de fantasía medieval (conocido como *Ancaria*) que se mezcla con algunos elementos de corte futurista, como naves espaciales, en esta secuela. Nada más comenzar a jugar podrás elegir entre seis avatares diferentes a los que encarnar, que van desde el *Seraphim* (una especie de ángel) al Guerrero Oscuro, pasando por varios tipos de Elfos. Cada uno contará con sus propias habilidades y estilo de juego, y podrá empuñar distintas armas, así como armaduras de todo tipo. Además, también contará con una zona del mapeado diferente como área de comienzo. La mecánica de juego te obligará a explorar un gigantesco mundo (sin tiempos de carga entre las secciones), en el que tanto el clima como la hora del día va cambiando. A pie o en las diversas monturas que tendrás a tu disposición deberás ir cumpliendo una serie de misiones que te encargarán los cientos de NPC (personajes no controlables por el jugador) que encuentres en las localizaciones interiores o exteriores que presenta el título. Como es típico en este género, tendrás que ir ganando experiencia

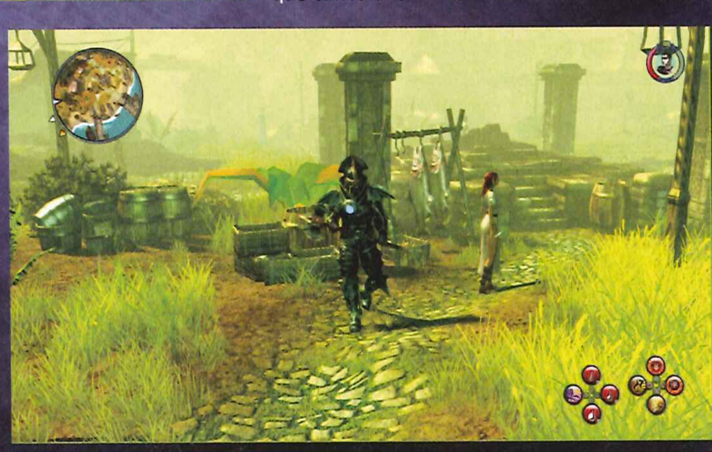


Podrás vivir la aventura principal junto a otros tres amigos a través de PlayStation Network

con la que potenciar al personaje, aprender nuevas habilidades de combate y adquirir una gran variedad de objetos con los que equiparte, entre otras muchas cosas.

Dos diferentes campañas (según desees ser bueno o malo) y seis dioses distintos a los que rezar (para conseguir habilidades específicas) serán otras de las características del juego que distribuirá **Atari** en España. La versión para la consola de **Sony C.E.** permitirá, además, que dos jugadores cooperen dentro del modo principal en la misma consola y en la misma pantalla. Asimismo, incluirá varias modalidades para un total de cuatro participantes de manera simultánea a través de la *PlayStation Network*.

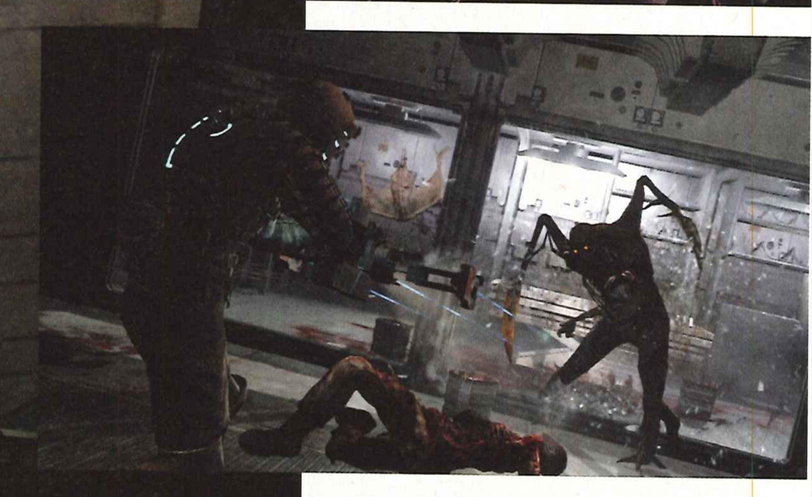
Se espera que en los próximos meses aparezca una demo en *PlayStation Store*.





Habrá armas de todo tipo: blancas, a distancia e incluso dotadas de poderes mágicos.





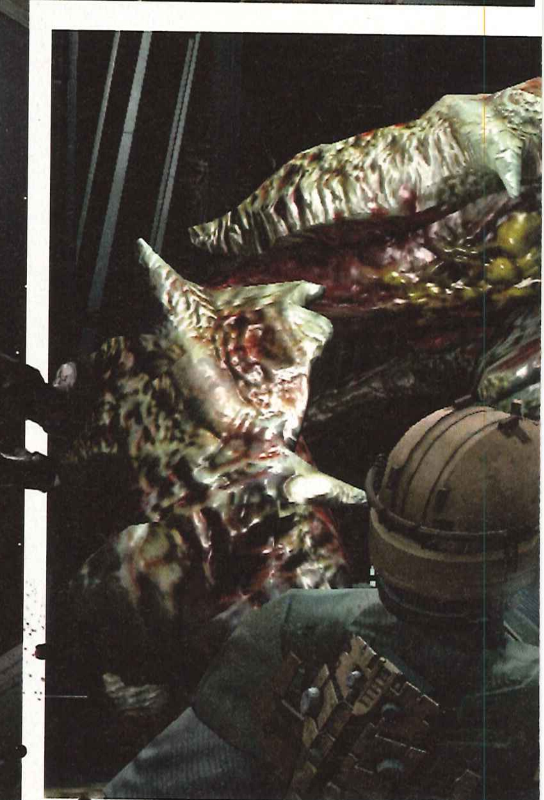
» Ingeniero. Isaac Clarke no es un héroe, es un ingeniero atrapado en una situación límite.

ELECTRONIC ARTS

NOVEDADES DE CINE

El pasado 2 de junio Electronic Arts presentó en un céntrico cine de la capital tres de sus productos más esperados: Mirror's Edge, Dead Space y Mercenaries 2: World In Flames.

La credibilidad de las criaturas inventadas por Redwood Shores llega a ser aterradora.



DEAD SPACE

DEREK CHAN, PRODUCTOR DEL JUEGO, FUE EL ENCARGADO DE PRESENTAR LA PRIMERA INCURSIÓN DE ELECTRONIC ARTS EN EL SURVIVAL HORROR EN UNA ABARROTADA SALA DE CINE

PS3 *Dead Space* es una de las apuestas más firmes de **Electronic Arts** para la presente campaña. El equipo capitaneado por Glenn Schofield en **EA Redwood Shores** consiguió convencer a los altos ejecutivos de la compañía para que dieran luz verde al proyecto, y en el cine Proyecciones de Madrid quedó claro cuál fue la clave de su éxito. ***Dead Space*** es un juego pulcramente acabado, al que prácticamente le quedan unos mínimos retoques antes de su llegada a las tiendas, el próximo otoño.

La *demo* que **EA** puso a nuestra disposición después de la proyección nos mostraba un motor gráfico de nueva generación, con un diseño espectacular para el protagonista, Isaac Clarke, y para la nave en la que transcurre toda la historia, el «rompe-planetas» *USG Ishimura*, reencarnación del *Nostromo* y otras tantas naves malditas del cine de ciencia ficción. Durante la presentación, el productor Derek Chan nos explicó: *«la nave mide unas dos millas y media (cerca de 4 Km.). Para el diseño de su interior nos hemos basado en la arquitectura gótica. Pero no queríamos una "iglesia espacial", nos bastaba con captar el estilo para que aportara variedad a las diferentes salas y compartimentos del USG Ishimura.»*

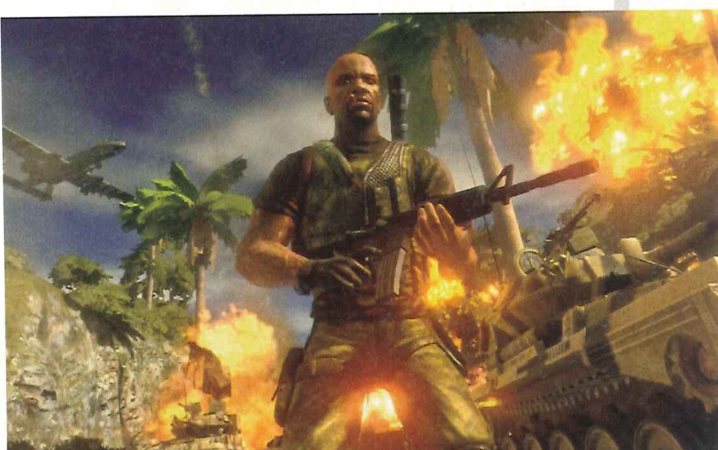
Cuando le comentamos que la ambientación es de lo mejorcito que hemos visto en *Survival Horror* últimamente, se muestra muy satisfecho y resalta cómo lo han logrado. ***«Es muy importante el estilo gore, pero también cuenta la escasez de munición, cómo hemos jugado con la luz y la música...»***

Al final del encuentro nos confesó que se está preparando una película de animación basada en ***Dead Space*** y un cómic que verán la luz antes de su lanzamiento previsto para *Halloween*.

La sórdida historia de Dead Space se ve reflejada en un depurado y siniestro apartado gráfico


Dead Space promete tener algunos jefes finales impresionantes. Para muestra este «botonazo».


Tal y como sospechábamos, a los venezolanos no les ha hecho gracia que su país sea el escenario del juego.





MERCENARIES 2

WORLD IN FLAMES

PANDEMIC RECUPERA A NUESTROS MERCENARIOS FAVORITOS EN UNA VENEZUELA EN PIE DE GUERRA

PS3 PS2 Editado en 2005 bajo el sello **LucasArts** y programado por **Pandemic**, *Mercenarios* fue uno de los mejores juegos de mecánica abierta (*sandbox*) que recordamos del catálogo de **PS2**. Imaginad el alegrón que nos pegamos cuando mostraron en la pantalla del cine una versión beta de su secuela, que llegará a las tiendas a manos de **EA** el próximo septiembre, tanto en **PS3** como en **PS2**. El sueco Matthias (al que le presta su voz el actor Peter Stormare) y sus compañeros desembarcan en Venezuela, para servir al mejor postor en un conflicto auspiciado por el ansia de petróleo. Sin bandera a la que servir ni superiores a los que rendir cuentas, sólo tu afán de lucro y tu falta de escrúpulos te indicarán el camino a seguir. Podrás comprar y robar vehículos (más de 130), conseguir armas en el mercado negro, cumplir misiones para uno u otro bando (entre cinco facciones enfrentadas), provocar el caos en plena ciudad, demoler edificios con ataques aéreos y reclutar a un amigo en un modo cooperativo On-line que hará historia. Quizás su mensaje es inmoral, pero nos encanta...



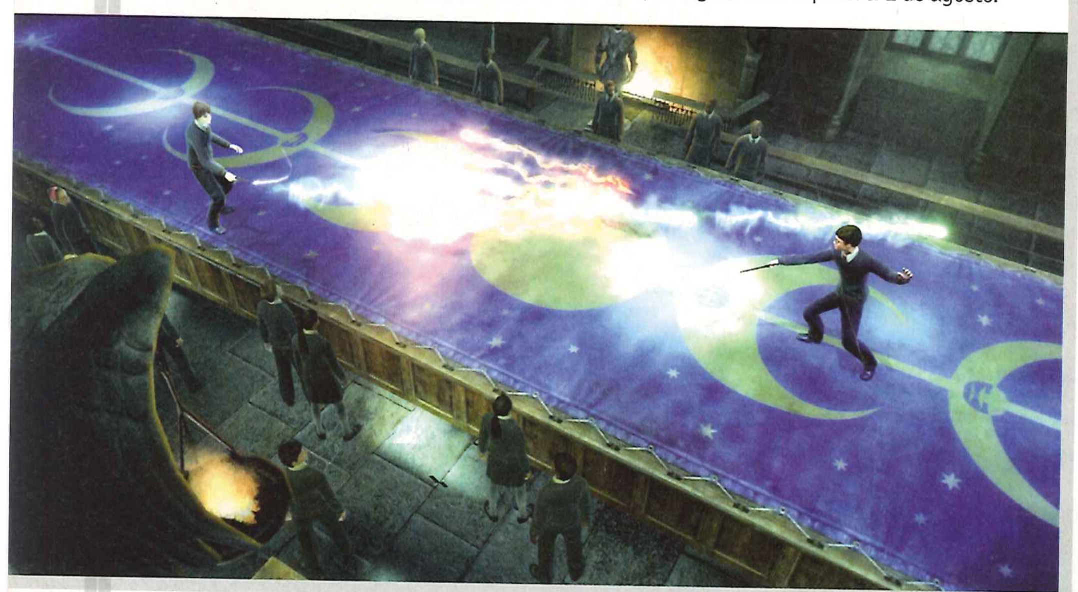


JUEGOS DE CINE PARA PS3

La Momia y Harry Potter



Por un lado tenemos a **EA** y a **Warner Bros. Interactive** que han anunciado que a final de año pondrán a la venta *Harry Potter y el Misterio Del Príncipe* (**PS3**, **PS2** y **PSP**), coincidiendo con el estreno de la sexta película sobre el mago de J. K. Rowling. Por otro, sin dejar la pantalla grande, la próxima encarnación de Brendan Fraser como Rick O'Donnel en *La Momia: La Tumba Del Emperador Dragón*, también tendrá su *alter ego* en consola. En este caso en un juego de acción en tercer persona para **PS2** que llegará en a España el 1 de agosto.



BAYONETTA: LA RIVAL DE DANTE, EN 2009

En una jugada maestra, **Sega** se ha asociado con los antiguos componentes de **Clover Studios**, liderados por Shinji Mikami, para desarrollar dos títulos para **PS3**. Durante un reciente evento en Londres, **Platinum Games** (así se llama el nuevo grupo formado por ex-miembros de **Capcom**) presentó el primero de sus proyectos: ***Bayonetta***. Hideki Kamiya (Dtor. de *Devil May Cry*) presentó una breve intro CGI en la que se podía ver a la heroína que da nombre al juego, reventando ángeles a tiro limpio. Del otro título, obra de Mikami, sólo se sabe que también llegará en 2009.



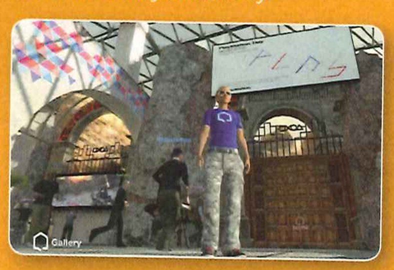
Calippo hace campaña en Habbo Hotel

Calippo centrará su campaña veraniega en el hotel virtual **Habbo**. El verano pasado la sala **Calippo** recibió más de 750.000 visitas y este año quiere repetir el éxito realizando promociones semanales para repartir suculentos premios entre los usuarios de **Hotel Habbo**.



PlayStation Day en la Home de PS3

Una serie de privilegiados usuarios de **PS3** ha podido revivir la presentación de productos que realizó **Sony** el pasado 6 de mayo en Londres desde sus casas. Este evento On-line se celebró para probar el *PlayStation Media & Events Space*, un centro virtual de Home (el mundo interactivo en 3D de **PS3**). Fue todo un éxito y recibió más de 10.000 visitas que pudieron revivir el *PlayStation Day*.



Codemasters tiene la licencia de la Fórmula 1

El mes de mayo **Codemasters** alcanzó un acuerdo a nivel mundial con *Formula One Administration Limited* para desarrollar la nueva generación de juegos de la FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP para todas las plataformas. «La Fórmula 1 ha elegido al mejor, al líder en este segmento», declaró Rod Cousens (en la imagen) CEO de **Codemasters**.



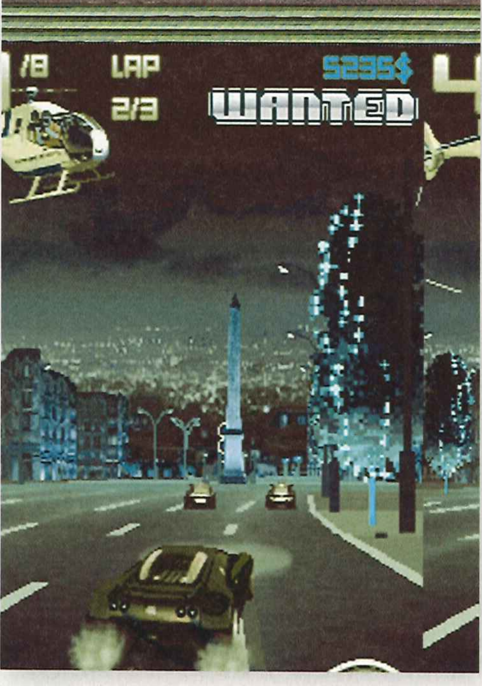


LOS MEJORES VIDEOJUEGOS PARA TU MÓVIL

ASPHALT 4
ELITE RACING

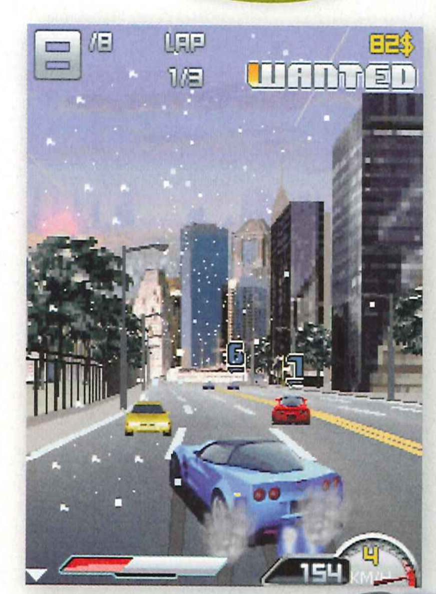
El éxito de consola también arrasará en móvil



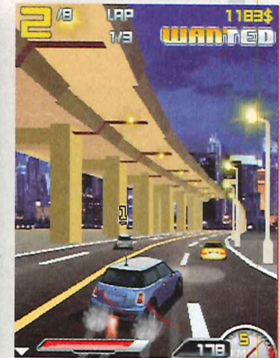


Asphalt 4 Elite Racing para móviles nos invita a descubrir toda la emoción e intensidad de las carreras urbanas, pero lo hace desde el punto de vista más exclusivo y sofisticado imaginable. Al volante de algunos de los mejores coches y motos del planeta, joyas de marcas tan prestigiosas como *Ferrari, Aston Martin, Bugatti* o *Ducati*, este juego de **Gameloft** pondrá a prueba tus reflejos y la capacidad para competir contra todo y contra todos, en escenarios tan dispares como New York, Montecarlo, Beverly Hills o París. Además de los rivales, la presencia de tráfico y las dificultades de cada recorrido, tendrás que enfrentarte a la implacabe persecución de una policía que solamente parece tener ojos para las infracciones.

Los coches se pueden tunear con un montón de elementos y hay competiciones para todos los gustos, incluidas las famosas carreras *Drift* o de derrapes. Los gráficos son de lo más espectacular que hemos visto en el género de conducción atesorando tal cantidad de detalles que hasta cuesta creer que se trate de un móvil. En cuanto a la jugabilidad, **Asphalt 4** es todo un ejemplo y tiene todas las virtudes de un buen *arcade*: planteamiento simple, un control sencillo, una dificultad bien programada y capacidad para entretener a un público muy amplio.









SI TE GUSTÓ...
NEED FOR SPEED PRO STREET
Otro gran juego de conducción con las carreras urbanas como protagonistas.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Espectacular a nivel gráfico, muy divertido y con un montón de posibilidades para pasar un rato entretenido.

↓ No hay demasiada variedad de circuitos, así que no es demasiado complicado memorizar las principales dificultades.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,3	8,0	8,7	9,0
De lo mejorcito que hemos visto en el género de conducccíón en móvil. Muy detallado.	Una curiosa combinación de melodías y FX que no pegan demasiado... pero se deja oír.	Aunque sea un juego simple, su jugabilidad es de la que engancha desde la primera partida.	







Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**



01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



SOUTH PARK IMAGINATIONLAND

Sólo Butters puede salvarnos

El curioso y particularísimo mundo de *South Park* está, una vez más, en peligro. Y, por extraño que parezca, sólo el pequeño Butters puede ayudar a sus habitantes a salir de semejante trance. **Comedy Central Mobile** y **Real Arcade Mobile** han trasladado al móvil esta aventura y se han decantado por un *arcade* que en muchos aspectos nos recuerda a un gran clásico, el mítico *Bomb Jack*. Tú misión será rescatar un número determinado de porciones de arcoiris, usando los impulsos que vayas acumulando e interactuando con el escenario. Sobre el papel parece algo sencillo, pero en la práctica tendrás que demostrar dotes importantes de habilidad y también de cálculo para superar los obstáculos antes de que se agote el tiempo indicado. Tras apuntar y ajustar la potencia inicial, deberás dirigir a Butters hacia las burbujas acertando en la dirección y en el momento preciso. Consta de 60 fases y sus escenarios muestran toda la simpatía de la serie de TV, aunque de una manera elemental y con tendencia a repetir los escenarios.



SI TE GUSTÓ...
LOS SIMPSON
Si te gustan los juegos inspirados en series de televisión, éste puede ser una buena alternativa.



evaluación

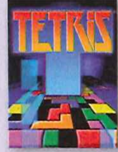
NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- (+) Un juego sencillo capaz de entretener a todos y protagonizado por los personajes de South Park.
- (−) El esquema es algo elemental y termina por agotarse o por añadir demasiada dificultad a los escenarios.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,0	8,2	8,0	8,0
Muy coloridos y con toda la simpatía de la serie... pero algo menos variados de lo esperado.	Alguna de las voces originales de la serie y un par de temillas muy alegres.	Esquema sencillo, pero las dificultades de los escenarios acaban por agotar.	







1 TETRIS
El clásico de clásicos luce sus mejores galas en esta edición especial para móvil.



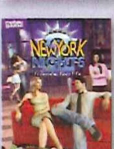
2 INDIANA JONES
Si eres fiel seguidor de las aventuras de Indy, no te lo pierdas.



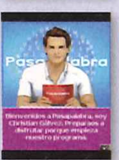
3 ROLAND GARROS
Conviértete en todo un as de la raqueta.



4 BLOCK BREAKER DELUXE 2
El clásico machacaladrillos potenciado al máximo.



5 NEW YORK NIGHTS 2
¡Vive, liga y lleva una vida llena de glamour en N.Y.!



6 PASA PALABRA
El popular concurso de televisión en la pantalla de tu móvil.



7 MENTE ACTIVA
Potencia tu capacidad cerebral con divertidas pruebas.



8 BOOMBLOX
El juego de Spielberg ya en tu móvil.



9 SMACK DOWN VS RAW
La popular lucha televisiva muestra su cara más lúdica.



10 UEFA EURO 2008
Vive la Eurocopa de Austria y Suiza en tu móvil.

ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN>VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS

LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA STARWARS ES STARWARS FORCE

Hoy por hoy el Imperio Contraataca se puede jugar en tu móvil gracias a que **emoción** ofrece el juego de la secuela cinematográfica más conocida del género de ciencia ficción: *La Guerra De Las Galaxias*. En agosto estará disponible el nuevo juego de móvil *The Force Unleashed* coincidiendo con la nueva película *La Guerra De Los Clones*.



SONIC EN LOS JUEGOS OLÍMPICOS

Sonic, Tails, Knuckles y Amy son los protagonistas de este juego Oficial de las Olimpiadas de Beijing, diseñado especialmente para el móvil. Participa en cinco pruebas olímpicas: 1.500 m., 400 m. vallas, triple salto de longitud y lanzamiento de disco y jabalina, y clasifícate en las distintas fases hasta conseguir el oro en Beijing 2008. Disponible en julio en **emoción**.



SPORE

¡Comer o ser comido! Guía tu *Spore* desde su temprana evolución y diseña su destino. A lo largo de dieciocho apasionantes niveles, devora a criaturas más pequeñas, explora mundos subterráneos lleno de raros organismos y evita formas de vida más grandes que tú. Usa el editor de la evolución para personalizar tu *Spore* entre más de un billón de combinaciones posibles. Este juego saldrá en septiembre.



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.

609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).



PlayStation SingStar & SingStore

Canta y diviértete con el karaoke de Sony



cantos de sirena

POR **ANNA**

LO NUEVO

1 **I'M WITH YOU** AVRIL LAVIGNE
2 **YELLOW** COLDPLAY
3 **LIKE A STAR** CORINNE BAILEY RAE
4 **SÓLO SE VIVE UNA VEZ** AZÚCAR MORENO
5 **I DON'T WANNA** BIGBANG

LO + DESCARGADO

1 **FINAL COUNTDOWN** EUROPE (1.663)
2 **BESOS** EL CANTO DEL LOCO (1.611)
3 **MUÑECA DE TRAPO** LA OREJA DE VAN GOGH (1.412)
4 **PUEDES CONTAR CONMIGO** LA OREJA DE VAN GOGH (1.369)
5 **SIN TI NO SOY NADA** AMARAL (1.297)

CANCIONES PARA UN SS INFANTIL

1 **CASIMIRO** (John Tones) ¡VAMOS A LA CAMA!
2 **LA BATALLA DE LOS PLANETAS** (Nemesis) SERIE TV DE ANIMACIÓN
3 **SPIDER-MAN** (The Elf) SERIE TV DE ANIMACIÓN
4 **JACKIE Y NUCA** (R. Dreamer) SERIE TV DE ANIMACIÓN
5 **CANDY CANDY** (Anna) SERIE TV DE ANIMACIÓN
6 **CABALLEROS DEL ZODIACO** (Last Monkey) SERIE TV DE ANIMACIÓN

LA ESTADÍSTICA

¿QUÉ PUNTUACIÓN TIENES EN SINGSTAR?

Te desvelamos las puntuaciones más frecuentes de la redacción cantando con el SingStar. Vamos, no se nos da nada mal cantar... ¿o nos da vergüenza decir la verdad?

PROMESA (49%)
ARTISTA (41%)
ASPIRANTE (10%)

LO MÁS SUPERFRIKI



1 STORMTROOPER
Britney Spears (Toxic)
Jamás lo hubieras imaginado, un Stormtrooper sacado de la Guerra de las Galaxias meneándose a lo Britney Spears al son de la rítmica Toxic.





2 FREDDY Y JASON
Scissor Sisters (I don't feel like...)
No esperes miradas amorosas a lo Bisbal y Chenoa... Este dúo se hace carantoñas con las garras y el machete.





3 OSAMA
The Killers (Mr. Brightside)
Un arma en cada mano, un turbante, barba, cejotas... Es ¡Bin Laden con un tema de The Killers! Un sacrilegio, sin duda alguna...



SINGSTAR VOL.2 Todo sobre esta nueva entrega de PS3 en la pág. 86

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SingStar** para **PS3**.

¡GANADORA! Esta canaria no sólo le echa horas al SingStar, fijaros en sus estanterías... ¡están llenas de juegos! ¡Es una jugona! Enhorabuena, Sandra.



¡GANA UN SINGSTAR! Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



CREADOR DE SUEÑOS

Es el poder de este universo, el de los videojuegos. No sólo consiguen trasladarte a un mundo de fantasía, o te hacen meterte en la piel de un personaje al que posiblemente admires (como el juego de portada, *La Conspiración Bourne*), sino que te hacen experimentar sensaciones que de otra manera sería imposible, o casi imposible. Una secuencia, una fase, una *intro*... y, de repente, los pelos se te ponen de punta o sientes cómo tus ojos se humedecen. Los videojuegos son una fábrica de emociones, de vivencias y, por qué no, de sueños. Solo en casa, enciendes tu **PlayStation** e insertas un SingStar, cualquiera. Pasando las canciones, sientes la necesidad de cantar ese tema que tanto te gusta,

> «La música te embriaga... y atonta tu sentido común»

esa canción que tanto tarareas... y te pones a cantar. La música te embriaga, te balanceas de un lado a otro y sin darte cuenta aparece ese duende, el duende que todo artista ansía tener; y que tú, sin más, sientes tenerlo. Las últimas notas retumban en tu piel; después, escuchas el silencio seguido de un ensordecedor aplauso que atonta tu sentido común. Estás soñando, soñando que eres un cantante, un artista de éxito que está de gira en un lugar muy, muy lejano...



¿ERES RÁPIDO, TAN RÁPIDO COMO PARA CONSEGUIR ENTRAR EN GT ACADEMY Y CONVERTIRTE EN UN PILOTO DE CARRERAS?



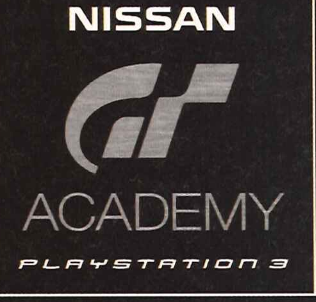






¿Has soñado alguna vez con ser piloto de carreras? ¡Con PlayStation3 puedes conseguirlo! Regístrate en **www.gtacademy.eu** y juega online a GT5 Prologue en PlayStation Network. Si estás entre los más rápidos podrás ocupar una plaza en GT Academy, entrenar con el equipo Nissan y competir en las 24 horas de Dubai. Términos y condiciones en **www.gtacademy.eu**.

Pilotos del mundo, arranquen sus motores.





PLAYSTATION® Network

www.gtacademy.eu

PLAYSTATION® 3

PlayStation

network

Conecta tu PlayStation 3 a la red y entra en un mundo lleno de posibilidades



LO MEJOR DE JAPÓN

El arcade de conducción futurista que, tras muchas idas y venidas, se convirtió en juego descargable: Fatal Inertia llega a la tienda virtual nipona en versión demo y también completa. En cuanto a los clásicos de PSone, siguen ampliando el catálogo, este mes con un juego que Nemesis aprecia tanto como a las codornices escabechadas: Policenauts.



LO MEJOR DE EE.UU.

Este mes los americanos acaban de recibir dos nuevos títulos descargables que esperamos que pronto lleguen a la Store española: NovaStrike (un matamarcianos indie claramente inspirado en el clásico Time Pilot) y Wolf Of The Battlefield: Commando 3 de Capcom, clásico actualizado para la ocasión del que tienes más información en este mismo número de la revista.



Se trata sin duda de uno de los juegos de puzzle más divertidos y competitivos de la historia.

SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO HD REMIX

Un título tan largo para un concepto tan simple y adictivo

Tras revolucionar el género de los *beat'em-up* con su famosísimo juego de lucha, las mentes pensantes de **Capcom** decidieron hacer lo propio con los *puzzles*. Para ello, utilizaron a los personajes de *Street Fighter II* que todos conocemos (Ryu, Ken y Sakura) y añadieron otros pertenecientes a la saga de lucha uno contra uno más famosa: *DarkStalkers* (Felicia, Morrigan...).

Los combates tienen lugar ahora a base de piezas de colores que podrás hacer desaparecer en grandes bloques para fastidiar a tu rival. Mientras, en el centro de la pantalla, los dos personajes ejecutan diferentes movimientos especiales siguiendo el ritmo del combate de inteligencia. La versión que acaba de aparecer en la *Store* española por un precio de 9,99 euros incorpora gráficos rediseñados en alta resolución (admite hasta 1080p) y nuevos modos de juego, así como una modalidad multijugador para un máximo de cuatro participantes. Una de las ofertas más adictivas del catálogo de *PSN*.







PLATINUM PSP.

Sony acaba de incluir dos nuevos juegos descargables para PSP a través de la Store, pertenecientes al catálogo Platinum de la portátil. Se trata del genial shooter de Guerrilla KillZone Liberation y de la aventura de acción Medievil Resurrection, para todos aquellos que no se hicieron en su momento con los UMD. Su precio es de 19,99 € cada uno.

EL QORE DE PSN.

No, no se trata de una revista del corazón que cuente las intimidades de Solid Snake, Kratos y demás, sino de un nuevo programa digital mensual que se distribuye desde ya mismo a través de la Store americana. Pero no sólo se podrá ver, sino que también el espectador podrá descargar demos y vídeos a través del mismo antes de que aparezcan en la Store. Eso sí, habrá que pagar tres dólares por cada una de sus entregas mensuales.

DEMOS DE ESTE MES

Superhéroes y otros no tan «súper» en la Store

Ironman

DBZ Burst Limit

Battlefield: Bad Company

Tras el aluvión de contenido del mes pasado gracias a la celebración del *PlayStation Day 2008*, **Sony C.E.** y el resto de distribuidoras no se olvidan de añadir versiones de demostración de los juegos que han aparecido a la venta o están a punto de hacerlo en el mercado.

La primera de ellas es la perteneciente a *Battlefield: Bad Company*, el *shooter* táctico de **Electronic Arts** en el que pasarás a formar parte de una compañía del ejército en la que, como su nombre indica, la bondad no es una virtud imprescindible para ingresar. Los aficionados al anime, por su parte, ya pueden disfrutar del debut de Goku y compañía con *Dragon Ball Z Burst Limit*, *arcade* de lucha en la línea de los anteriores *Budokai* para PS2. Por último, tenemos la adaptación de uno de los grandes éxitos cinematográficos recientes, *Ironman*, que te pone en al piel del héroe del cómic en un *shooter* con grandes elementos de vuelo. Dentro de las próximas *demos* que se esperan, ya se ha anunciado la aparición de la de *Civilization Revolution*, muy pronto en la *Store*.

Acción y lucha son las ofertas de este mes

¡NUEVO FIRMWARE! La versión 2.35 del firmware de PS3 ya ha visto la luz. Incluye varias mejoras destinadas a hacer más estable el funcionamiento de algunos juegos de PS3.




Los final bosses de 1942 Joint Strike siguen teniendo unas dimensiones completamente absurdas.



PREVIEW

1942 JOINT STRIKE

Renovación de altos vuelos

1942 es una serie reverenciada por los amantes de los *shooters* aéreos clásicos. Su ambientación en la II Guerra Mundial, la precisión de su mecánica y su sistema de *bonus* de puntuación con porcentajes se convirtieron en referentes dentro del género. **Capcom** recupera el mítico título con un *pseudo-remake* que funciona como un *shooter* 2D, pero que se mueve gracias a un potente motor 3D. De este modo, tanto los enemigos como los decorados (puertos, océanos, trincheras enemigas y demás escenarios bélicos) reciben un lavado de cara que convierten a este *Joint Strike* en un juego prácticamente nuevo. En esta ocasión, las oleadas balísticas de los enemigos son mucho más abundantes, hay distintos aviones donde elegir y los rivales han recibido un baño visual que sumerge al juego en los terrenos de la fantasía histórica.

A LA VENTA EN junio



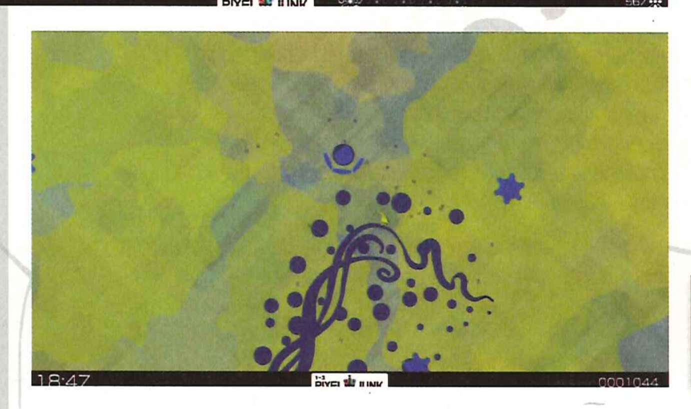

Espiral ígnea. Esta fogosa hélice imposible es buena muestra del renovado diseño de los enemigos, que mezclan futurismo, vapor y estética retro con conciencia steampunk.

PRIMERA IMPRESIÓN

La «jardinería alienígena» llega a PlayStation Network de la mano de Q-Games.

» **Diseño.** El apartado gráfico volverá a ser sorprendente y empleará el modo máximo de resolución.





PREVIEW

PIXEL JUNK EDEN

La originalidad al poder



Primero fue *Pixel Junk Racers*, aquel divertidísimo y adictivo «simulador» de *Scalextric* y después llegó *Pixel Junk Monsters*, un título de estrategia en tiempo real igualmente novedoso y adictivo. Ambos se pusieron a la venta únicamente a través de *PlayStation Store* y han cosechado un gran éxito en todos los países donde han sido lanzados. Ahora sus programadores, el pequeño grupo de desarrollo bautizado como **Q-Games** (con sede en la ciudad de Kyoto), presenta una nueva propuesta que sigue en la misma línea de innovación y estilización gráfica.

Esta vez, el escenario elegido para la acción es nada más y nada menos que un jardín. Pero no un jardín normal, sino uno alienígena. Y el sistema de juego se basa en las plataformas más clásicas, con saltos y balanceos de la criatura protagonista entre las ramas, tallos y flores que lo conforman. Toda la física de los elementos que aparecen en pantalla está gestionada por uno de los núcleos de proceso del *Cell*, por lo que promete ser de lo más avanzada.

El objetivo será conseguir una nueva «semilla» con la que comenzar un nuevo jardín a base de «polinizar» las plantas.

A LA VENTA EN verano





TEST

WOLF OF THE BATTLEFIELD COMMANDO 3

Recordando viejos tiempos



» Al volante. Cuando encuentres uno de estos vehículos, no dudes en subirte a él. Tu potencia de fuego y rapidez aumentarán de manera muy espectacular.



Ahora que se ha puesto de moda el recuperar viejas sagas de recreativas añejas para adaptarlas a la nueva generación (sobre todo desde que existen métodos de distribución alternativos para los juegos que permiten lanzarlos con un precio mucho más reducido, como es el caso de *PlayStation Store*), nada mejor que redescubrir un clásico de los *shooters* como este *Commando*, que fue continuado en su momento por el no menos genial *Mercs*.

Así pues, la jugabilidad es la misma: perspectiva aérea, tres jugadores simultáneos a elegir entre otros tantos personajes de estética cómic y oleadas de enemigos a los que derribar, ya sea con las armas que portan los soldados (que puedes encontrar en el escenario) o incluso al volante de alguno de los vehículos que podrás pilotar.

Algo que sí ha cambiado para mejor es el sistema de combates, pues ahora se aprovechan los dos *sticks* analógicos del mando de **PlayStation 3** con el fin de poder moverse y disparar a la vez (sin duda, esto facilita mucho las cosas). Pero la mejor innovación de todas es la posibilidad de poder cooperar con otros dos jugadores a través de *PlayStation Network*, un detalle que multiplica el factor de diversión de manera espectacular. No busques complicaciones, ni desarrollos complejos, tan sólo diversión sencilla y directa como la de antes, y a buen precio.



COMPAÑÍA **CAPCOM**
PROGRAMADOR **BACKBONE ENTERTAINMENT**
ON-LINE **SÍ**
JUGADORES 3
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **113 MB**

evaluación

No pasará a la historia de PlayStation Network, pero sí que se trata de una buena propuesta para pasar unas pocas horas de diversión junto con otros dos amigos disparando a todo lo que se mueve sin pensar demasiado.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,1	8,3	8,4	7,4	8,5	8,3

La estética cartoon le sienta de maravilla a un juego tan sencillo como éste.

El control es de lo más intuitivo, y su desarrollo bastante frenético.


vodafone
Jugar vuelve a ser mágico
Descárgate Abracadaball en exclusiva con Vodafone live!
Escápate a un mundo de fantasía y color para salvar a la Escuela de Magia utilizando tu varita y lanzando hechizos
Encuéntralo en Vodafone live! → Videojuegos
o enviando gratis JUE ABR al 521
Infórmate en el 1444 o en www.vodafone.es/live
Es tu momento. Es Vodafone.
ABRACADABALL
gameloft
Precio de descarga: 3€ (3,48€ IVA incluido). Conexión a Vodafone live! no incluida. Precio de conexión: 0,50€ (0,58€ IVA incluido)/5MB. Precios válidos en Península y Baleares. Para tarifas aplicables en Canarias, Ceuta y Melilla, consultar www.vodafone.es


A LA VENTA
A PARTIR DEL 20 DE JUNIO
16+
www.pegi.info
PSP
PlayStation Portable



LA PRECUELA LLENA DE ACCIÓN DEL FINAL FANTASY
MÁS POPULAR DE TODOS LOS TIEMPOS
CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII
CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII- © 2007, 2008 SQUARE ENIX CO., LTD. Todos los derechos reservados. DISEÑO DE PERSONAJES: TETSUYA NOMURA. CRISIS CORE, el logo de CRISIS CORE -FINAL FANTASY VII-, FINAL FANTASY,
SQUARE ENIX y el logo de SQUARE ENIX son marcas registradas o marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd. "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
SQUARE ENIX.
www.crisiscoregame.es

PlayStation Revista Oficial

¡Exclusiva!

BIOSHOCK

RAPTURE SEGÚN PLAYSTATION 3

YA SE HA CONFIRMADO LA NOTICIA TAN RUMOREADA...

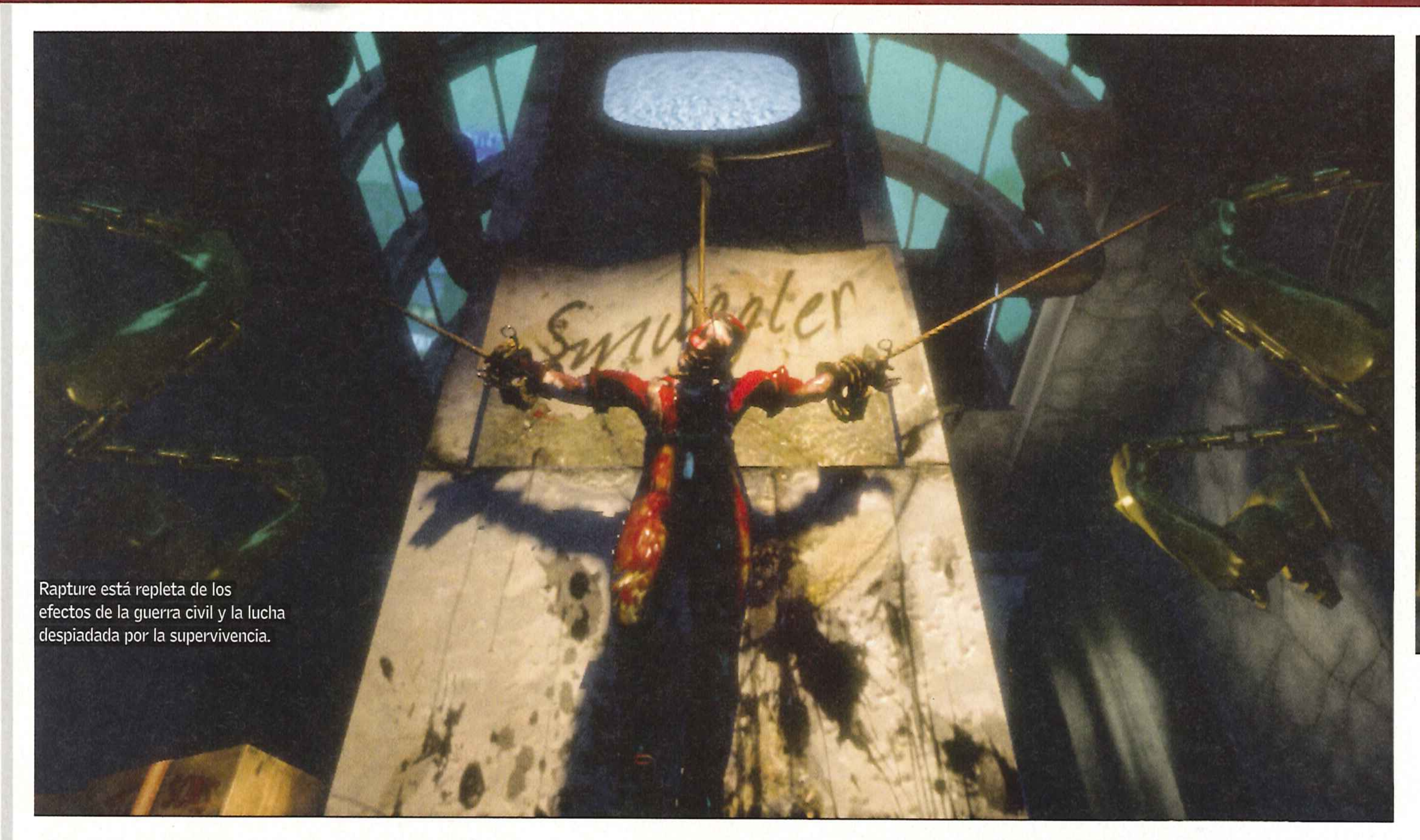


Bioshock llega al fin a **PlayStation 3**: se oía, se comentaba, pero nadie podía realmente afirmarlo hasta que llegara la confirmación por parte de la compañía **2K Games**. Pero, ¿sabes una cosa? Nosotros ya lo sabíamos. Es más, nosotros, y sólo nosotros, ya lo hemos podido ver.

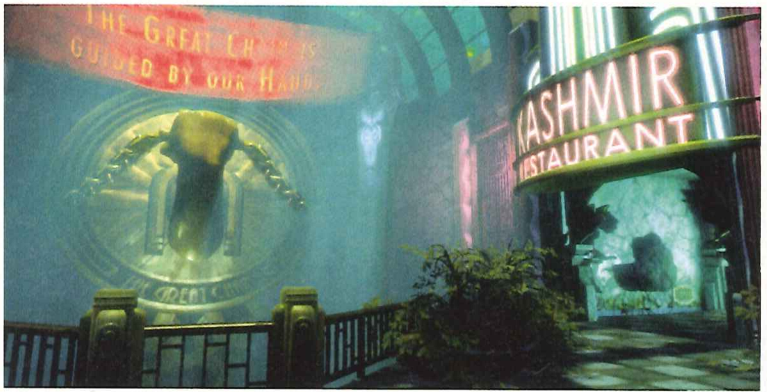
Se me hace raro hablar de ***Bioshock*** a estas alturas, cuando, he de confesar, lo tengo jugado en Xbox 360. Pero es más que probable que tú sólo lo conozcas de oídas. Así que, vamos a hacer como si no se tratara de un *port*... Porque, de hecho, sus mismos desarrolladores hablan de ***Bioshock* PS3** como si fuera un juego totalmente nuevo. Razón no les falta: ***Bioshock*** se programó específicamente para la consola de **Microsoft**, con lo que para adaptarlo a la arquitectura de **PlayStation 3**, en **2K Marin** (el estudio de San Francisco encargado del proyecto) han tenido que empezar prácticamente desde cero. Así pues, ¿qué es ***Bioshock***?

Bienvenidos a Rapture... de nuevo

Imagina una sociedad donde la intervención del estado es mínima, donde los científicos pueden investigar a sus anchas sin trabas morales o legales



Rapture está repleta de los efectos de la guerra civil y la lucha despiadada por la supervivencia.



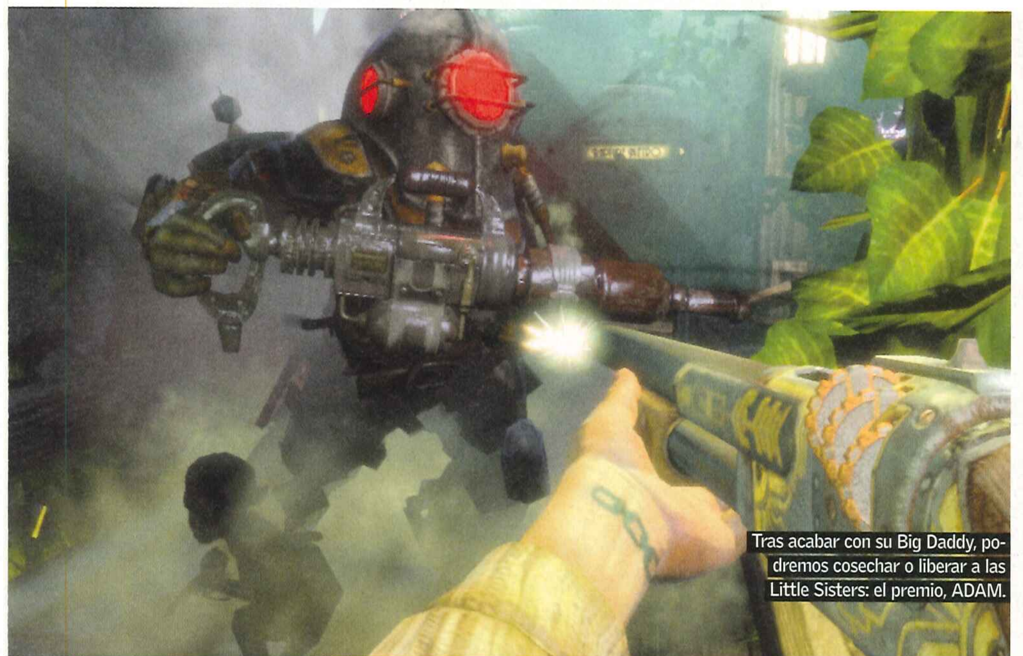

Con el ADAM de las Sisters mejoraremos habilidades. Si elegimos cosecharlas, recibiremos más cantidad.

que les contengan, donde el comercio es absolutamente libre y donde los artistas pueden experimentar sin cortapisas. Esa es la sociedad que imaginó Andrew Ryan, un refugio alejado de las fórmulas anquilosadas de los gobiernos occidentales, de la colectivización del comunismo o la presión de la religión. Y para la que sólo encontró un lugar posible: el fondo del océano. En algún punto del Atlántico, junto con una colección de las mejores mentes del planeta que se unieron a su causa, Ryan fundó tras la Segunda Guerra Mundial la ciudad de *Rapture*, una obra colosal donde realizar su utopía. Y una ciudad que, básicamente, se fue al garete más pronto que tarde, convirtiendo el sueño en la más terrorífica de las distopías. Esto es lo que descubre el jugador a través de los ojos del protagonista de ***Bioshock***, cuyo avión sufre en 1960 un accidente en mitad del Atlántico. Su única escapatoria es conducir un batiscafo hacia el faro abandonado, el cual le lleva hacia las profundidades de *Rapture*. Lo que allí encuentra es una ciudad en ruinas y unos pocos supervivientes no menos ruinosos. Poco a poco descubrirá la razón del desastre: en el apogeo de *Rapture*, sus habitantes descubrieron una sustancia, el ADAM (plásmidos), que permitía sintetizar productos que modificaban al instante el código genético del usuario, facilitando una serie de habilidades avanzadas: telequinesia, piroquinesia... El uso del ADAM dividió a la sociedad de forma radical, lo que acabó desembocando en guerra civil. Un conflicto que, como descubrirá el jugador, sigue coleando y en el que se verá envuelto irremediablemente mientras intenta, al mismo tiempo, sobrevivir entre los restos de la población convertidos en *Splicers* saqueadores de ADAM, y escapar en última instancia de *Rapture*.

Visitarás Rapture, una ciudad en ruinas habitada por seres no menos ruinosos...

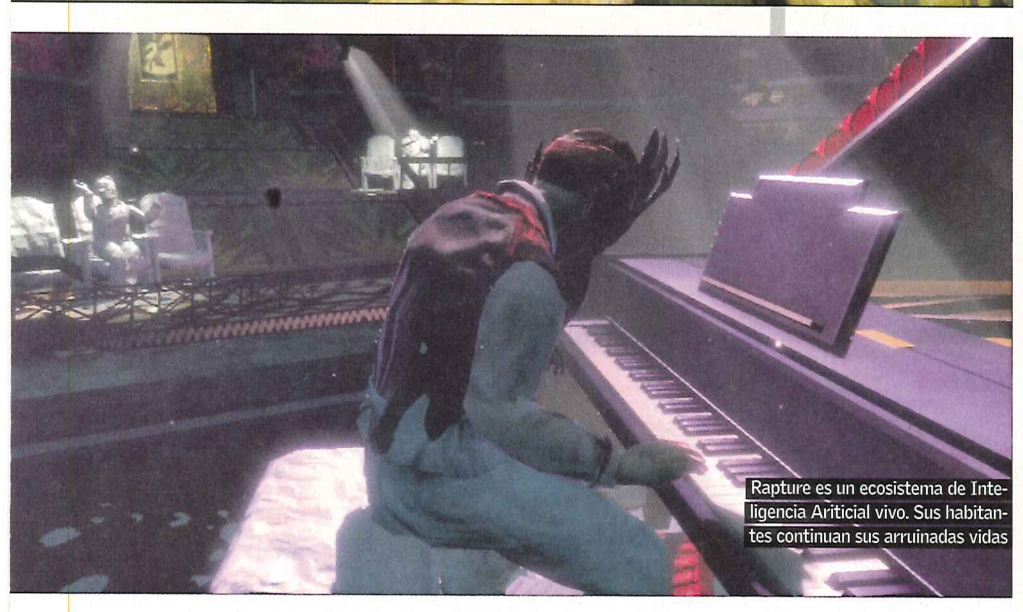
FPS de nueva generación

Para lograrlo, el jugador deberá convertirse, de algún modo, en un habitante más de la ciudad. Después de unos primeros pasos dominados por el terror, el protagonista comenzará a usar plásmidos y poco a poco irá desarrollando diferentes habilidades con las que enfrentarse a los *Splicers*. Además también deberá ir acumu-


Tras acabar con su Big Daddy, podremos cosechar o liberar a las Little Sisters: el premio, ADAM.





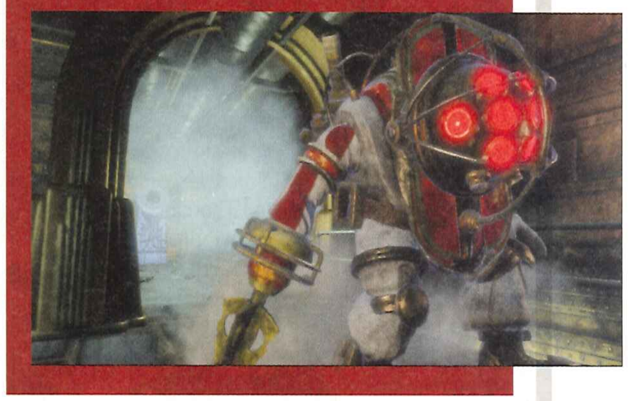

Rapture es un ecosistema de Inteligencia Ariticial vivo. Sus habitantes continuan sus arruinadas vidas

lando diferentes armas. Habrá, por tanto, dos líneas de acción: el uso de armas, más tradicional; y el de plásmidos, bastante más creativo, pudiendo combinarse ambos como uno quiera. Asimismo, el jugador comprueba rápidamente que el *Rapture* del juego es un entorno vivo regido por sus propias reglas: haciendo uso de dinámicas emergentes, ***Bioshock*** crea un mundo en el que los habitantes mantienen sus propias relaciones entre ellos, ajenos muchas veces al jugador, y en donde los elementos del entorno interactúan unos con otros. El usuario podrá, por tanto, explotar tanto las relaciones como las variables del entorno a su favor (electricidad, agua, fuego...), posibilitando tantas maneras de actuar y combatir como jugadores se aproximen al título. Pero, además de las cuestiones obvias de *gameplay*, ***Bioshock*** es una experiencia narrativa como pocas en el mundo de los videojuegos. Deambular por *Rapture* es recorrer un espacio que nos habla en casi todas las esquinas. Entre ruinas *art decó* que recuerdan tiempos pasados de esperanza y opulencia, el jugador irá encontrando restos de memorias ajenas: ya sea en forma de pintadas en las paredes, objetos personales, cuerpos congelados en el tiempo o una serie de diarios radiofónicos que irán recomponiendo qué ocurrió y por qué con la utopía de Andrew Ryan. Pero son todos estos recuerdos que no se fuerzan sobre el jugador: es él quien puede, si quiere, adentrarse en los recovecos de una historia con un fuerte contenido político, que plantea un gigantesco cuadro sobre el hombre, la sociedad, sus luces y, sobre todo, sus sombras. Un ›

PAPÁS Y HERMANITAS.

Las estrellas indiscutibles de Bioshock con los Big Daddys y las Little Sisters: ellas recolectan ADAM de los cadáveres de la ciudad; ellos, las protegen. Y son el mayor reto para el jugador, feroces, resistentes e incansables. Acabar con ellos sólo será posible haciendo buen uso de las armas, plásmidos y el entorno.







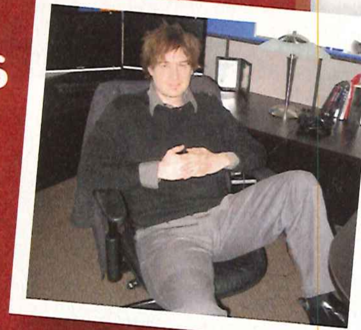
Rapture tenía sus propios sistemas de seguridad, que pueden hackearse superando este minijuego.

Entrevista

JORDAN THOMAS

DIRECTOR CREATIVO 2K MARIN

«En cada esquina hay una historia»



¿Cuál ha sido el mayor reto al llevar un juego de tanto éxito como *Bioshock* a PS3?
Lo primero es que hay un nivel de calidad que mantener. Al tener tanto éxito, no podemos lanzar un juego que vaya mal o no esté a la altura del original. Eso es lo más desafiante. Y luego está la diferente arquitectura de **PS3**. Es una herramienta diferente y habíamos creado *Bioshock* específicamente para 360, así que ahí también había un reto importante. Por no hablar de otras opciones que ofrece, como el disco duro o *Blu-ray*... puedes almacenar tantos datos...

¿Tenéis miedo de que, al conocer tanta gente el juego, esto pueda perjudicarlo en PlayStation 3 de alguna manera?
Lo que esperamos es que la gente que lo disfrutó la primera vez, haya hablado de él a más personas que no han tenido la oportunidad de jugarlo. Y llevarlo a **PS3** abre una nueva audiencia que esperemos sea parte de ese grupo de gente emocionada. Estamos sorprendidos y honrados por la respuesta hacia el juego y que signifique algo para tanta gente. Deseamos que llegue a más jugadores.

Hubo alguna controversia con el juego originalmente: el sistema de moral, el final, ¿habrá ajustes?
No, no queremos entrar en una dinámica interminable de *director's cuts*... Pasamos mucho tiempo haciendo ajustes y retocando el juego original, y lo que ahora queremos es llevar esa experiencia a **PS3**.

¿No sería una buena oportunidad para equilibrar los resultados de recompensa o castigo con las *Little Sisters*, por ejemplo?
Bueno, en cuanto a las lecciones de *Bioshock 1*, tenemos nuestra propia opinión y hemos aprendido mucho... Pero con el juego ya lanzado, ese es el *Bioshock* que hay. Habrá cosas que la gente adoró y otras que detestó. Pero no creemos que tengamos que cambiar nada porque todo es parte de lo que significa jugar a *Bioshock*. El tema de cosechar *Little Sisters*, por ejemplo... nosotros no queríamos que el juego te juzgara por hacer una cosa u otra. Eres tú el que se juzga a sí mismo. Y si esa es la mejor de todas las opciones posibles, no es realmente lo importante. En el futuro podremos ir en otra dirección, pero *Bioshock* de momento es lo que es.

¿Qué te enorgullece más del videojuego?
Yo creo que destacaría el hecho de que en cada esquina haya una historia. Este aspecto es algo que da mucha textura y profundidad, y que se creó a partir de todo el conjunto. Además, todo el equipo participó en crear esos pequeños detalles que acaban configurando la historia de ***Bioshock***.

¿Habrá grandes novedades que no estuvieran en Xbox 360?
Creo que la novedad más importante, desde el punto de vista de alguien que ya conozca o haya jugado al juego, es que el contenido descargable (como la opción de apagar las cámaras de resurrección) está desde un principio en **PlayStation 3**. Con lo que se puede personalizar un poco más el juego.
Por otro lado, nuestro objetivo es seguir hablando con **Sony C.E.** y pensar maneras de extender o mejorar la experiencia ***Bioshock***.
Específicamente no queremos manosear lo que ya está ahí... Es muy pronto y no podemos hablar mucho, pero nos encanta la idea de poder añadir algo especial para la versión de **PlayStation 3**.

cuadro, además, dibujado con una consistencia gráfica apabullante, un diseño de escenarios y niveles delicioso y una integración en el *gameplay* ejemplar. Así que eso, básicamente, es ***Bioshock***.

La versión para **PlayStation 3** que pudimos ver en movimiento, en absoluta exclusiva, en las oficinas de **2K Marin** en San Francisco, se nos antojó exactamente igual de espectacular y consistente que la de 360 para los que ya la conocemos. Sólo pudimos ver, eso sí, de la mano de Jordan Thomas (a quien entrevistamos aquí al ladito), la secuencia introductoria y parte del nivel del que él mismo fue responsable en el primer *Bioshock*: el de Fort Frollic, donde el jugador se enfrenta al artista demente Sander Cohen.



A tamaño real. Este imponente Big Daddy preside las oficinas de 2K Marin. Encantadores y algo perturbadores los dibujos en las paredes de supuestas Little Sisters que, al parecer, viven allí escondidas.


¿Lo aguantará tu cabeza?
Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
Enfréntate a un mundo de estructuras increíbles que pondrán a prueba tu inteligencia. Ilusiones ópticas que jugarán contigo. Perspectivas que te sorprenderán. Deja que tu cerebro te muestre caminos que antes no existían. Y recuerda, lo que ves es lo que es. Echochrome para PSP. Un desafío para tu mente.
www.echochromegame.com
PSP™
PlayStation®Portable
echochrome
Un desafío para tu mente
echochrome: Un desafío para tu mente
3+
echochrome: Un desafío para tu mente ©2008 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Yaruoze!. All rights reserved.



PROJECT ORIGIN

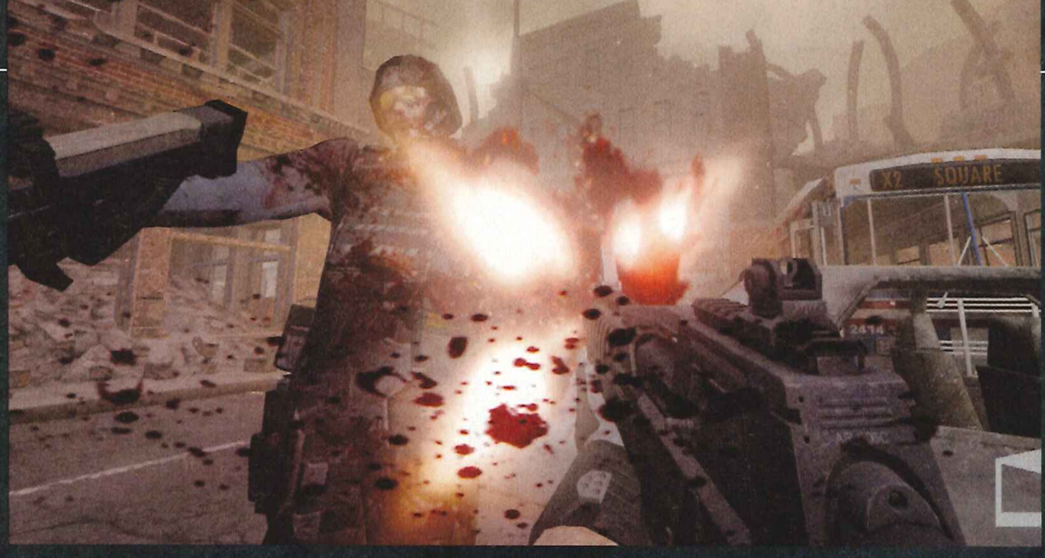
PS3

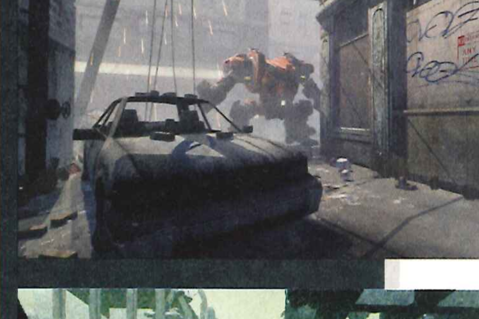
LA SAGA CAMBIA DE NOMBRE PERO CONTINÚA MEZCLANDO ACCIÓN Y TERROR DE FORMA MAGISTRAL

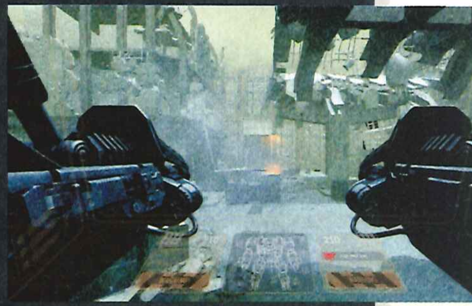


BOCETOS DEL MAL. La labor artística sobre la que descansan los amasijos de polígonos y texturas que dan forma a los enemigos es de gran importancia a la hora de dar variedad al juego. Project Origin puede hacer gala de una creatividad maligna, como demuestran estos bocetos de los «asesinos» y otras abominaciones.











Poder mecha. Monolith ha preparado una versión mejorada de los Elite Power Armor de F.E.A.R., una especie de mechas que aumentarán la capacidad destructiva del protagonista hasta límites inimaginables.





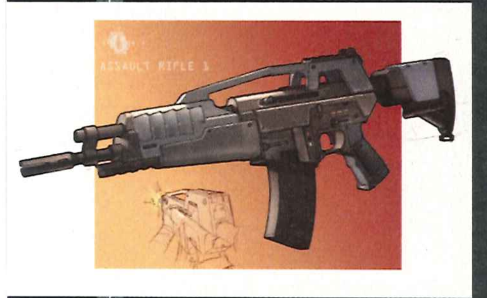
Lo primero que se preguntarán los que fueron víctimas de Alma en un pasado cercano, es por qué esta segunda entrega se llama ***Project Origin*** en lugar de *F.E.A.R. 2*. La respuesta es sencilla. Cuando **Monolith** pasó a formar parte de **Warner Bros. Interactive**, los derechos del nombre de la franquicia se los quedó el anterior distribuidor del juego, **Vivendi Games**.

Para solventar el problema, **Monolith** celebró un concurso entre la comunidad de seguidores de *F.E.A.R.* para determinar cuál sería el nuevo título de la secuela: ganó ***Project Origin*** (nombre clave de los estudios que *Armacham Corporation* realizó con Alma), seguido muy de cerca por otros como *Dead Echo* y *Dark Signal*.

Las brumas de la memoria

F.E.A.R. cobró renombre entre los amantes de los *First Person Shooters* porque había momentos en los que se metía con descaro en terrenos más propios de un *Survival Horror*. El personaje de Alma, un ente con cuerpo de niña y extraordinarios poderes psíquicos, era capaz de helar la sangre de los tiradores más duchos en estas lides. El argumento quedó reflejado de una forma algo confusa y por eso **Monolith** ha querido solucionar el problema aportando más información.

La mejor manera de hacerlo ha sido dando una personalidad definida al protagonista. En ***Project Origin*** tiene nombre y apellidos, no es un novato desconocido perteneciente al *First Encounter Assault Recon*. Se ›



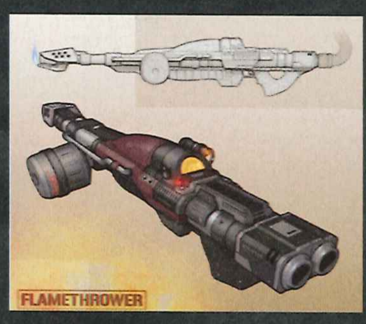
PATTEN PK 470. Una carabina de carga automática con más capacidad de alcance y nivel de penetración que la metralleta Andra FD-99. Dispara balas con casquillo en modo manual, semiautomático y automático.



ANDRA FD-99. Entre las armas que portará Michael Beckett encontramos esta metralleta automática que utiliza cargadores, con un cerrojo que contiene el mecanismo de disparo y el extractor. Ideal para combate urbano.



SHARK FL-3 LASER. Además de las armas estándar, las Delta Force también usan otro tipo de arsenal. Ésta, por ejemplo, usa cristal de neodimio con tecnología de calor específico para generar un rayo láser.



FLAMETHROWER ATC-F114. Otro artilugio de destrucción, más digno de esta seguidora de Carrie (Alma) que de sus perseguidores. Se convertirá en un seguro de vida cuando te veas rodeado de soldados Armacham.





ALMA, LA NIÑA DEVORADORA DE ALMAS. Aunque en F.E.A.R. todo parecía apuntar a que era hija del científico, Harlan Wade, sus orígenes no están nada claros. Lo que sí es seguro es que el caníbal Paxton Fettel era hijo suyo y que en Project Origin ha vuelto a la vida.









RÍOS DE SANGRE. El motor gráfico Jupiter EX, utilizado en F.E.A.R., ha sido mejorado para sorprendernos con espectaculares efectos como sucede con la sangre que brotará cual fuente de ketchup, cada vez que reventemos un enemigo. Es una de las principales señas de identidad de Project Origin, que salta de lleno al terreno gore sin dejar de lado la atmósfera de misterio y angustia.

trata de un miembro de las *Delta Force* con la misión de proteger al presidente de *Armacham Corporation*, Genevieve Aristide.

Experimentos paranormales

Como era de esperar, los cambios en ***Project Origin*** no se van a limitar a esta revisión del argumento que intenta darle una mayor profundidad a la historia que subyace a la acción. Los creadores han mejorado el motor gráfico empleado en *F.E.A.R.*, *Jupiter EX*, para darnos un festín de caos y sangre. Lo primero lo consiguen gracias a la gran cantidad de entornos abiertos que han diseñado para recrear la ciudad de *Auburn*.

Teniendo en cuenta que ***Project Origin*** comienza media hora antes de que *F.E.A.R.* termine, seremos testigos una vez más de la devastadora explosión que asola la urbe. Lo mejor es que, casi la mitad del tiempo, la acción transcurrirá en escenarios abiertos en los que nuestros ojos podrán comprobar el grado de destrucción en calles y edificios, y la variedad que aporta a los entornos cerrados que tan bien funcionaron en la primera entrega.

Otro aspecto que ha mejorado sustancialmente es la Inteligencia Artificial de los enemigos. Ya sean soldados de *Armacham*, los temidos *Assassins* de la primera parte, o cualquier otra criatura ideada por las perversas mentes de **Monolith**, todos se van a comportar de una forma lógica, teniendo en cuenta las reacciones del jugador y las ventajas que les puede otorgar el entorno.

En cuanto a los poderes paranormales de los que hace gala el protagonista, Michael Beckett, sabemos que como le ocurría al de *F.E.A.R.* se le ha implantado una extraña habilidad que le permite ralentizar el tiempo. Aunque para luchar contra los soldados, controlados por telepatía y demás fauna «feariana», será mejor confiar en la artillería pesada.

¿FPS o Survival Horror?

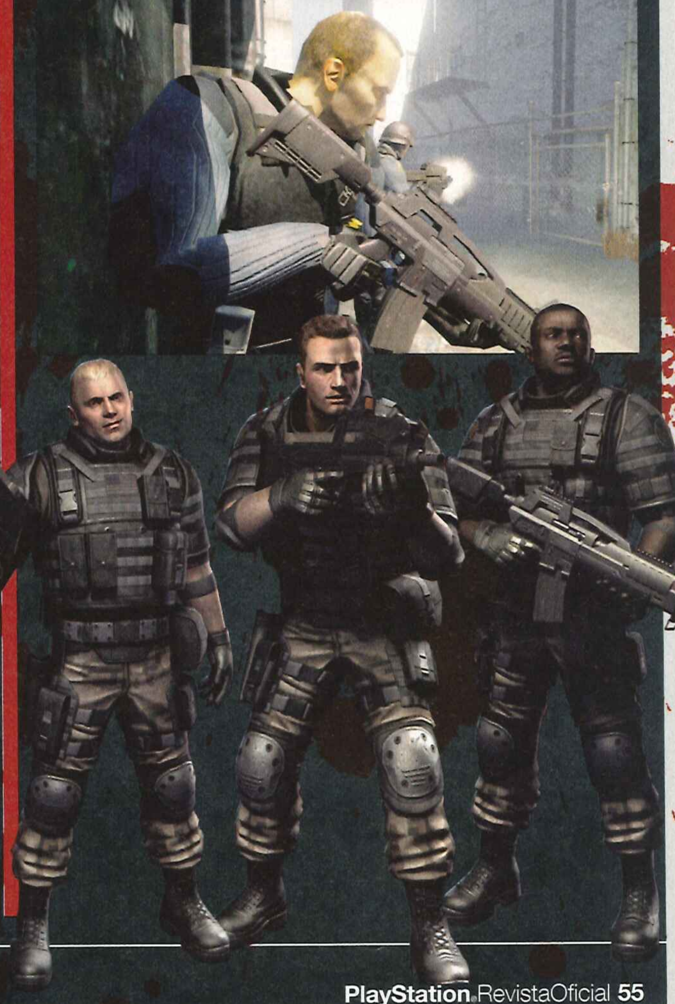
Por lo que ha mostrado **Monolith** hasta la fecha, el aspecto que presenta es una mezcla perfecta de ambos géneros. En sus orígenes, los *FPS* resultaban tan inquietantes como *F.E.A.R.*, tan sólo hay que recordar aquel *Doom* capaz de desquiciar a cualquiera con los gruñidos de los seres que poblaban sus escenarios.

De cualquier forma, los desarrolladores han conseguido una ambientación de esas que si tienes a algún mirón al lado mientras juegas, casi


Los enemigos pueden resultar grotescos o, como en la imagen, el uniforme será suficiente para ponernos la piel de gallina.



MICHAEL BECKET & CO. Mientras que en F.E.A.R. la identidad del jugador no quedaba clara (algunas teorías apuntan a que encarnábamos a un hijo de Alma), en Project Origin Monolith ha querido dejar las cosas bien atadas. El protagonista es un miembro de un equipo Delta Force con la misión de proteger al presidente de Armacham Corporation, Genevieve Aristide. Llegará al lugar previsto 30 minutos antes de que se produzca la explosión con la que finalizaba F.E.A.R. Sobre el resto de personajes no hay información todavía.



se lo vas a agradecer, por aquello de tener compañía...

La banda sonora se suma a los ruidos de ambiente para incrementar el grado de inquietud. En muchas ocasiones, da bastante más miedo lo que no se ve que los enemigos a los que nos podemos enfrentar a tiro limpio, por muy horribles que se presenten ante nuestros ojos.

Ir caminando por un pasillo y escuchar cómo alguna criatura se mueve dejando un rastro de sangre y muerte tras de sí te mantiene en tensión. Si en ese momento te topas de frente con un soldado de *Armacham* tu dedo presionará el gatillo instintivamente y las gafas especiales de Beckett se teñirán de sangre. El nivel de gore de ***Project Origin*** superará con creces lo visto en el anterior *F.E.A.R.* En lo que a acción se refiere, **Monolith** ha preparado un título más orientado a los veteranos en este tipo de juegos que a principiantes, siguiendo la estela de su predecesor.

Y para satisfacer a jugadores tan exigentes, y amortiguar el efecto de una Inteligencia Artificial depurada en las tropas enemigas, ***Project Origin*** pone un variado y contundente arsenal en manos de Beckett. Incluso hay una serie de robots, los *Elite Power Armor*, capaces de sembrar el caos entre tus adversarios.

Ya queda muy poco, si no hay ningún contratiempo, para que le pongamos las manos encima. El juego será distribuido por **Warner Bros. Interactive** en España y se prevé que lo hará antes de que llegue el invierno. ¿Para *Halloween*? Quién sabe.

REPORTAJE

ASÍ SERÁN LAS NOVEDADES DE EA SPORTS



¡Exclusiva!

La jugabilidad no es lo único mejorado en FIFA 09, los gráficos del juego serán impresionantes.

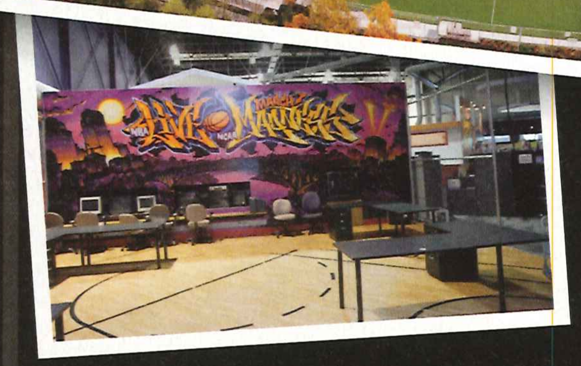
FIFA 09



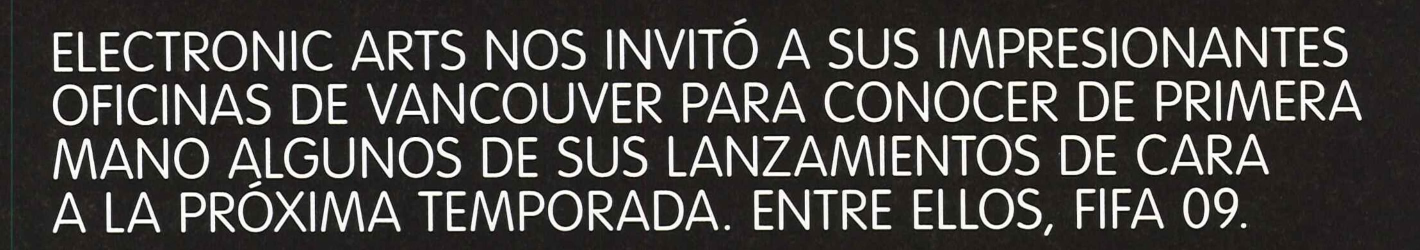
LA AUTÉNTICA REVOLUCIÓN FUTBOLÍSTICA LLEGARÁ LA PRÓXIMA TEMPORADA

La entrega de la saga aparecida a finales del pasado año comenzó una revolución técnica y jugable que ha continuado este año, con motivo de la celebración de la *UEFA Euro 2008*, y que culminará con la aparición de ***FIFA 09*** a finales de este año. El hecho de haber estrenado dos simuladores tan similares en tan corto espacio de tiempo (*FIFA 08* y *UEFA Euro 2008*) ha permitido a los programadores de **EA Sports** pulir cada fallo detectado tras el lanzamiento y, más importante aún, incluir cada una de las mejoras sugeridas por los usuarios a través de Internet. Por primera vez en la historia de *FIFA*, sus programadores han incluido unas 250 mejoras (literalmente)... y estamos hablando solamente del apartado jugable.

En una exclusiva presentación nos mostraron algunos de los cambios más significativos, entre los que destacan el perfeccionamiento de la «respuesta» de los jugadores (se acabaron los torpes controles inservibles al recibir un balón colgado desde la banda en el área) y los controles de balón, mucho más realistas. Y, sobre todo, más rápidos, que evitan esas situaciones en las que el balón queda atrapado, en el aire, entre dos jugadores ›



EA CANADÁ. Es el estudio de desarrollo más grande del mundo y de él salen títulos, mayoritariamente deportivos, para todas las consolas del mercado. En él trabajan unas 1.500 personas y contiene un estudio de motion capture, un campo de fútbol, un gimnasio...

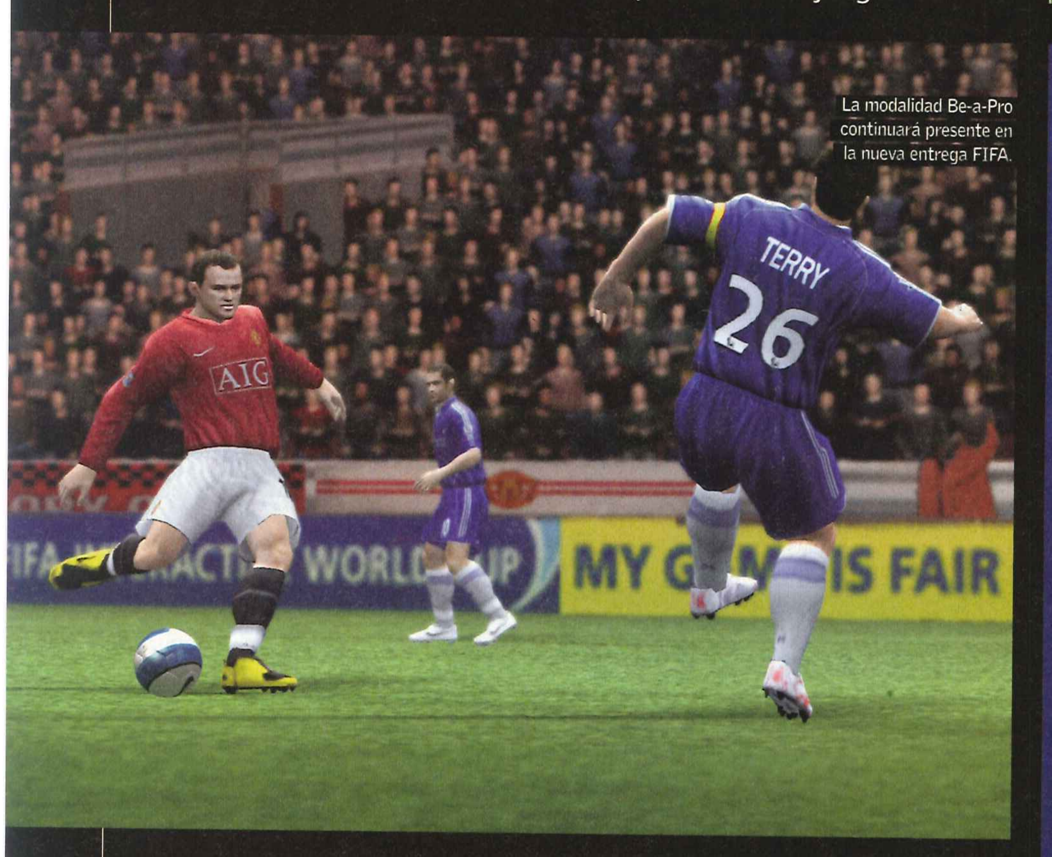


Más realista. Tanto la física del balón como la de los jugadores está siendo increíblemente mejorada de cara al lanzamiento de FIFA 09; cuando esté en la calle, será el simulador más realista del mercado sin ninguna duda.

Se han añadido más de 250 novedades en el terreno jugable, todo un récord para la saga de EA

LA VERSIÓN PARA PLAYSTATION 2. EA Sports también está preparando una versión muy especial de FIFA 09 para PS2, en la que las carencias de potencial técnico se suplen con jugabilidad pura y dura. La nueva entrega de FIFA se jugará mucho más rápido en PS2, con un control que responde a toda velocidad a nuestros comandos, y una física más realista que confiere al balón gran velocidad. En lo que a modos de juego se refiere, volverá el Conviértete en Profesional a los 128 bits de Sony y alguna otra sorpresa que aún no ha sido desvelada, al igual que en la versión para PS3 del juego.





La modalidad Be-a-Pro continuará presente en la nueva entrega FIFA.

durante varios segundos. La física del balón se ha mejorado de manera importante, así como la de los jugadores, más sólidos que en *FIFA 08* y con unas notables características físicas que marcarán las diferencias en los regates, los tiros a puerta y los forcejeos por el balón.

En lo que respecta a modos, el *Be-a-Pro* volverá compuesto, en esta ocasión, por cuatro temporadas. Nos aseguraron que en lo que respecta a sus posibilidades On-line habría espectaculares sorpresas.

Teniendo en cuenta la calidad de *UEFA Euro 2008*, no podíamos esperar menos de la nueva entrega de *FIFA*. En **EA** Vancouver sólo tuvimos la oportunidad de jugar un par de partidos con una versión *Alpha*, y podemos asegurar que ***FIFA 09*** va a ser uno de los más grandes de la saga.





Entrevista

GARY PATERSON

INGENIERO DE PROGRAMACIÓN Y DISEÑADOR DE LA JUGABILIDAD DE FIFA 09

«Mostraremos hasta dónde llega PS3»



Sabemos que en *UEFA* has desempeñado funciones de productor, ¿cuál ha sido tu tarea en el nuevo *FIFA 09*?
Me estoy encargando de dotar al juego de unas 250 novedades en la jugabilidad; es decir, soy el diseñador de la jugabilidad de *FIFA 09*.

Aunque aún no ha terminado el desarrollo del juego, ¿de qué característica jugable te sientes más orgulloso?
El comportamiento realista del balón ha sido un gran logro... y los controles de balón, más cortos y rápidos que en *FIFA 08*, dan más velocidad y dinamismo al juego; pero de lo que más orgulloso me siento es de la forma en que se mueven los jugadores sin balón, de cómo se preparan los forcejeos para cabecear, los empujones para hacerse con un balón dividido.

¿Qué opinas del producto de la competencia, *Pro Evolution Soccer*?
Creo firmemente que **Konami** ha creado el mejor juego de fútbol... para 128 *bits*. Su jugabilidad en la nueva generación resulta cuadriculada y muy, muy limitada. Todo parece muy pre-programado; la nueva generación da para mucho más que lo que *Pro Evolution Soccer* ofrece, y *FIFA 09* será una buena muestra de ello.

¿Podrías desvelarnos alguna de las novedades «secretas» que incluirá la versión final del juego?
Como puedes imaginar, no puedo decir nada con respecto a ciertos elementos aún no incluidos en el juego, pero te aseguro que si te gustó *Be-a-Pro*, vas a disfrutar de lo lindo con *FIFA 09*.

El juego incluirá un interesante modo Versus On-line.



FACEBREAKER

BOXEO CARICATURESCO PARA AUTÉNTICOS FANÁTICOS DE LOS BEAT'EM-UP DE TODA LA VIDA



Después de la sobredosis de realismo de *Fight Night Round 3*, sus creadores han decidido irse al otro extremo y crear un juego de boxeo fantástico que recuerda a títulos como *Ready 2 Rumble*... al menos en las fotos, claro. Y es que el desarrollo del nuevo título creado bajo el sello **EA Sports Freestyle** está más cerca de *Street Fighter* que de *Ready 2 Rumble*: combates al mejor de tres rondas, *combos*, *parries*, golpes especiales... ¡hay hasta patadas! El movimiento más característico del juego será sin duda el ***Facebreaker***, sólo accesible si eres capaz de golpear a tu oponente una buena cantidad de veces sin ser alcanzado. Además, bien ejecutado te dará la victoria inmediatamente, independientemente del *round* en el que te encuentres. ***Facebreaker*** incluirá un modo *Versus* On-line y la posibilidad de subir a los servidores de **EA** un personaje con tu cara (o con cualquier otra), creado con la ayuda de la cámara *PlayStation Eye*.



NUEVO SELLO EA FREESTYLE. Facebreaker no sólo estrenará un sub-género en la nueva generación, también estrenará el nuevo sello «fantástico» de EA Sports. Freestyle toma el relevo de EA Sports BIG y se libera de las ataduras de las licencias oficiales, así como de algunas leyes físicas, para representar los títulos deportivos más espectaculares e irreales jamás creados para consola.



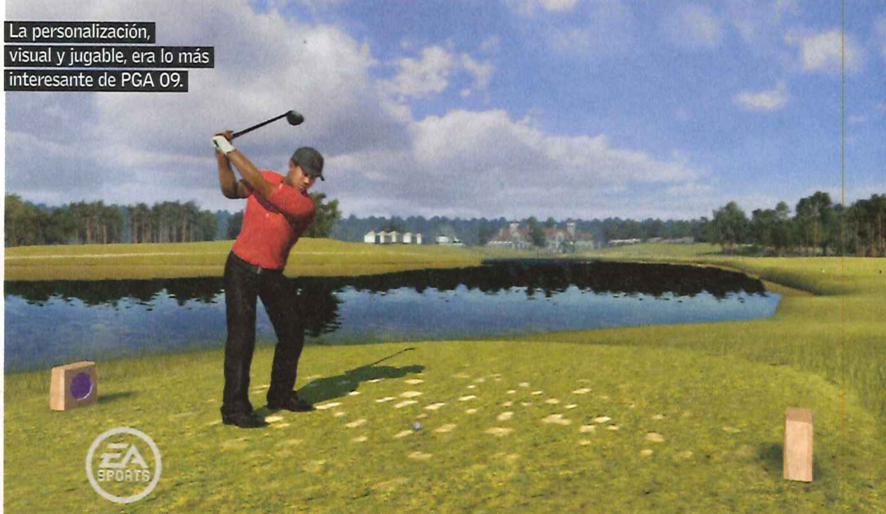
FIGHT NIGHT ROUND 4

SORPRESA EN LOS ESTUDIOS DE MOTION CAPTURE DE EA SPORTS

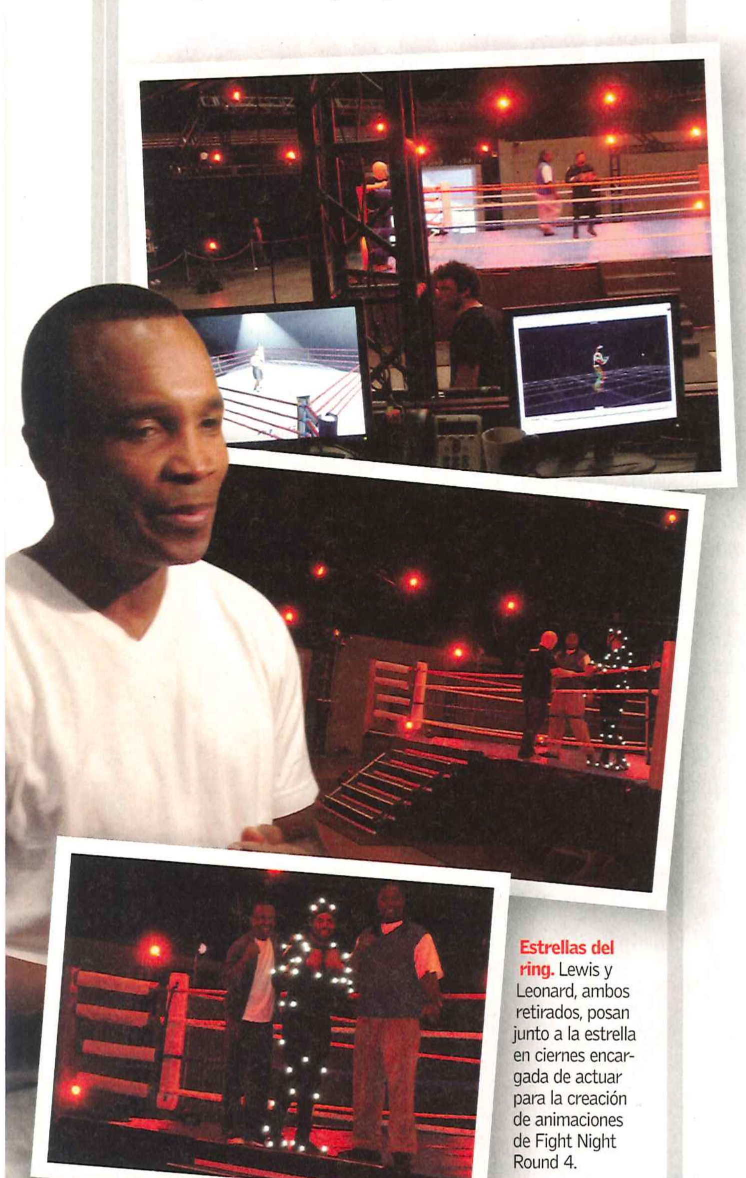
Difícilmente podíamos imaginar lo que iba a ocurrir en nuestra visita programada a los gigantescos estudios de *Motion Capture* de **EA Sports.** Oculto tras una gran pared, encontramos un ring rodeado de cámaras infrarrojas al que subió, en primer lugar, Peter Moore, para dar paso a nada menos que Lennox «El León» Lewis (peso pesado, venció al mismísimo Mike Tyson) y a Sugar Ray Leonard (peso *welter*, ganador de dos cinturones de dos categorías en una misma pelea). Ellos nos dieron la noticia: **EA** Vancouver se encargará de la cuarta entrega de *Fight Night*. En los estudios de desarrollo pudimos comprobar las técnicas de animación que emplearán y, entre otras cosas, nos confirmaron que podremos luchar con leyendas como Tyson y Ali.



Realismo en gráficos y jugabilidad, constante en el nuevo Madden.



La personalización, visual y jugable, era lo más interesante de PGA 09.

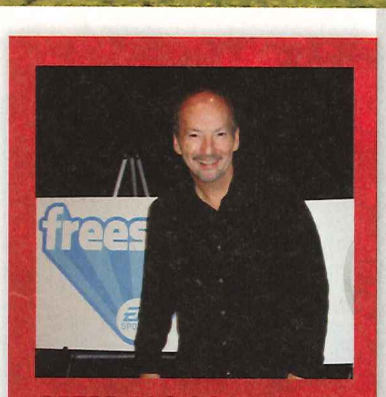


Estrellas del ring. Lewis y Leonard, ambos retirados, posan junto a la estrella en ciernes encargada de actuar para la creación de animaciones de Fight Night Round 4.

OTROS TÍTULOS

TAMBIÉN VIMOS MADDEN, NHL, PGA TOUR Y NBA LIVE

En un estado de desarrollo más primitivo, también pudimos ver las versiones para la próxima temporada de *Madden, Tiger Woods PGA Tour, NHL 09* y *NBA Live 09*. El primero de ellos, cuyo lanzamiento en España es una incógnita, presentaba una calidad gráfica espectacular y un nivel de «complicación» sólo apto para buenos conocedores del Fútbol Americano. *PGA Tour* contará con un nuevo motor gráfico y la posibilidad de mejorar a nuestro golfista con la ayuda de un entrenador personal. *NHL 09* evoluciona el exitoso concepto de la anterior entrega y *NBA Live 09* es, con seguridad, el simulador de baloncesto más realista que hemos visto en **PlayStation 3**.



PETER MOORE. El actual presidente de EA Sports, que había pasado ya por Sega America y Microsoft, recibió a la prensa en pequeños grupos con los que entabló afables conversaciones sobre EA, sus gustos, sus planes de futuro... Moore nos habló de su juventud en las ligas menores de fútbol en Inglaterra, su país natal; se confesó hincha del Liverpool y fan de Torres y mencionó el posible salto de EA Sports al terreno de la ropa deportiva. Para los curiosos, pudimos confirmar que Moore sigue teniendo los dos tatuajes de su «época Microsoft».



Realismo. Si hay un concepto con el que se puede definir el nivel de detalle de este título, sin duda es ése. Tranquilo: también hay sitio para la diversión.

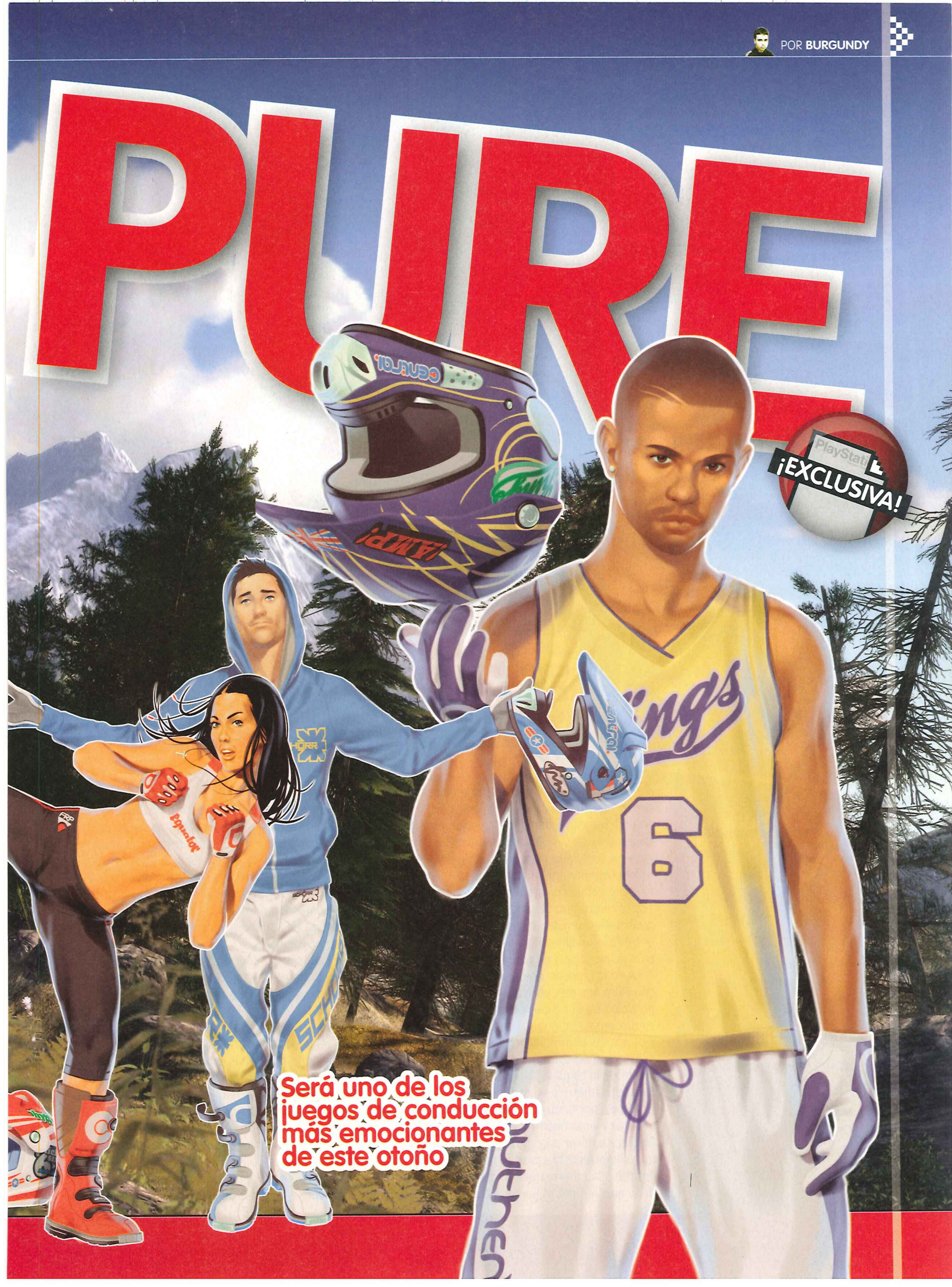
PURA ADRENALINA ES LO QUE NOS OFRECEN LOS CREADORES DE BLACK ROCK EN SU NUEVO TÍTULO DE CONDUCCIÓN EXTREMA, PARA EL QUE HAN CONTADO CON EL MECENAZGO DE DISNEY INTERACTIVE

PS3

Para el recién llegado, los *quads* o ATV no serán más que vehículos de cuatro ruedas con aspecto de motos todoterreno, pero para cientos de jóvenes corredores de todo el mundo son mucho más que eso: de hecho, podríamos hablar de toda una subcultura surgida en torno a estos vehículos locos, especialmente populares en zonas como California o Las Vegas (sus carreras en el desierto ya son míticas en algunos sectores). No resulta extraño que **Black Rock Studio**, la compañía responsable de la saga *MotoGP*, se haya empapado de ese ambiente para crear el que, aseguran, será uno de los juegos de conducción más emocionantes y realistas de este otoño. Bienvenidos al mundo de ***Pure***, en el que conducir por carretera es ya algo del pasado.

Lo cierto es que no es la primera vez que los desarrolladores de **Black Rock** se suben a un *quad*: al fin y al cabo, ellos también tuvieron mucho que ver con *ATV Offroad Fury*, esa franquicia de **PS2** que tuvo hasta cuatro secuelas y una versión para **PSP**. No hay duda de que sus responsables han utilizado sus notas de aquellos días como punto de partida para su salto a la nueva generación, aunque resulte inevitable hablar de otra más que posible influencia: ni más ni menos que *MotorStorm*, esa sensacional *killer app* de los primeros días de **PlayStation 3**.

¿Hasta qué punto es ***Pure*** un simple alumno aventajado de la escuela que creó **Evolution Studios** con aquel título? Es indudable que ambos tienen más de un punto en común... A simple vista, porque **Black Rock** ha sabido guardarse muchos


PURE
¡EXCLUSIVA!
Será uno de los juegos de conducción más emocionantes de este otoño



Esto es espectáculo: desafía a Newton de forma completamente segura.

Alrededor del planeta.

Italia, Nueva Zelanda, Tailandia, Wyoming, Nuevo Méjico y las dunas de Glamis (California): el mundo es un pañuelo para el verdadero cabeza-de-motor, que no dudará en poner a prueba su habilidad en caída libre, sea cual sea el escenario que acoja sus proezas. El equipo de Black Rock se ha empleado a fondo para hacer que todos estos sitios sean reconocibles.

ases en la manga y desarrollar un nuevo concepto: plataformas + conducción extrema, todo en uno. De este modo, ***Pure*** se aprovecha del dinamismo de sus vehículos para convertirlos en algo parecido a la prolongación de un personaje increíblemente ágil: tendrás que saltar para llegar hasta los atajos o rutas ocultas, y descubrir nuevos caminos para llegar antes a la meta. Sus responsables prometen haber logrado un equilibrio entre la inmediatez de las plataformas y la emoción de los juegos de conducción clásicos.

De todos modos, una primera toma de contacto con ***Pure*** nos descubre que no es precisamente un típico título de carreras: los que asistimos a su presentación mundial en Brighton (Inglaterra) nos quedamos sorprendidos al contemplar el primer gran salto que le espera al jugador a la vuelta de la esquina. Digamos que se trata de una cuesta kilométrica en medio de la cordillera de los Alpes, por la que nuestro personaje desciende a cámara lenta mientras se levanta del *quad* y empieza a hacer unas piruetas que, en este contexto hiperrealista, parecen más un auténtico desafío a la muerte que otra cosa. Ni qué decir tiene que, al final, el personaje aterrizará sin problemas y continuará con la carrera. Lo que acabábamos de ver era lo que en **Black Rock** se conoce como *The Vertigo Rush*: momento en que el tiempo parece ir más despacio y el acantilado da la sensación de no tener fin. El nivel de detalle de los entornos ofrece un realismo que hace que las localizaciones sean aún más impresionante: sencillamente, parece que estemos doblegando las leyes de la gravedad cual Neo ataviado con casco y rodilleras.

Por supuesto, caer en picado no lo es todo. El secreto de este sistema consiste en realizar tantos trucos como nos sea posible mientras dure la caída (como, por ejemplo, levantar las manos, darnos la vuelta, agarrarnos a la parte de atrás del vehículo...). Cuanta más experiencia vayamos adquiriendo, más espectaculares serán nuestras acrobacias, ya que cada «cucamona» aérea aumenta el nivel de habilidad (que, naturalmente, se pondrá otra vez a cero si sufres una caída).

Esta sensación de vértigo y verticalidad no es la única que el juego garantiza a los amantes de las emociones fuertes. Pese a ser un título para todo tipo de públicos y jugadores, ***Pure*** mima especialmente a los locos del motor, a los creyen-

Pudimos comprobar a qué se refieren cuando dicen eso de «tragar polvo y arena».

No creemos que haga falta deciros que no lo intentéis en casa...

Y para mi próximo truco... La modestia no se encuentra entre las virtudes de estos corredores: sus acrobacias aéreas están pensadas para que ellos y el jugador se luzcan y demuestren su superioridad.



A medida que progreses, tu personaje aprenderá más trucos y cabriolas.

Admira el paisaje. Da gusto hacer el cafre en lugares tan idílicos como este.



Lo importante, dicen, no es cómo empieza, sino cómo acaba...

Necesidad de velocidad. Pisarle a fondo y aprovechar al máximo todos los saltos son buenas fórmulas para acabar primero, pero también cuenta el ingenio del jugador.

¡Auch! Las caídas pueden parecer aparatosas, pero no hay nada que temer: por suerte, en el universo de este juego no existen las lesiones cerebrales irreversibles.

tes en la religión del *quad*: así, es posible elegir entre 64.000 combinaciones de piezas diferentes para construirte tú mismo el vehículo de tus sueños, algo que hará las delicias de los tuneros más golfos. Además, los dieciséis personajes jugables representan distintos arquetipos de corredor con los que el *cabeza-de-motor* se identificará de inmediato. Asimismo las competiciones en línea están muy pensadas para que los fanáticos demuestren de lo que son capaces en gigantescos piques internacionales.

Para levantar todo este universo de acrobacias imposibles y canciones de los *Foo Fighters* (¡asombrosa comunión entre juego y sonido de fondo!), **Black Rock Studio** ha contado con un aliado de excepción: nada menos que **Disney Interactive Studios**, que ha decidido abrir una nueva etapa y empezar a publicar juegos basados en ideas originales (la franquicia de *Piratas Del Caribe* está bastante bien, pero no es precisamente la bomba en cuestión de creatividad).

Resulta curioso que los desarrolladores, con más pinta de estrellas del *rock* de lo que uno se pueda imaginar (salvo, como es natural, los de **Rockstar**), proclamen a los cuatro vientos las virtudes de una megacompañía que siempre se ha asociado con los colores bonitos. Pero *Pure* es más **Disney** de lo que puede parecer a simple vista: su condición de pura diversión para todas las edades es una de las señas de identidad que siempre ha caracterizado a la Casa del Ratón, por no hablar de la corrección que desprende (sus personajes llevarán tatuajes y serán bastante más chulos que un ocho, pero no dicen palabrotas, ni son groseros, ni sangran cuando se caen). Por tanto, el videojuego que nos ocupa posee el espíritu de **Disney** (especialmente el de sus productos para pre-adolescentes), aunque no de la manera que lo esperas...

Pure posee el espíritu de Disney, pero no de la manera en que lo esperas

Habrá que esperar hasta después del verano (concretamente, hasta el 3 de octubre) para comprobar si *Pure* cumple sus numerosas promesas: mientras tanto, podemos ir practicando con un *quad* en la (mucho más aburrida) vida real.

Entrevista

JONATHAN GIBSON

MÁNAGER DE DISEÑO (BLACK ROCK)

«Quiero generar emociones en el jugador»

¿De dónde surgió el germen de *Pure*?
Tras pasar varios años en Estados Unidos desarrollando conceptos para otros juegos de conducción, nos dimos cuenta de que todos eran simulaciones: no captaban el verdadero espíritu de las carreras. Queríamos recrear esa experiencia lo más fielmente posible.

¿Fue muy difícil combinar diversión con un entorno realista?
Los *quads* son la cosa más divertida que existe: conduciéndolos, te das cuenta de la libertad que te ofrecen. Era cuestión de trasladar esa sensación al juego.

¿Cómo lograsteis esa sensación de vértigo que el jugador experimenta desde el principio?
Es una emoción: esa es la mejor manera de describirlo. Es adrenalítico, da miedo, es excitante... Realmente queríamos generar todas esas emociones en el jugador.

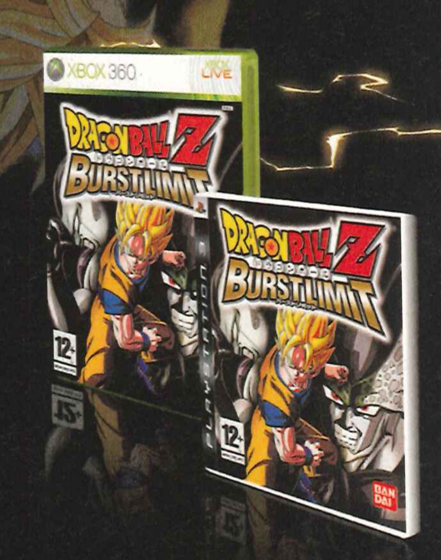
¿Cómo describiría su relación creativa con Disney?
Muy buena. Muchas compañías sólo quieren explotar sus franquicias, pero Disney ahora está interesada en desarrollar ideas nuevas. Han confiado en nosotros para esta tarea y nos han dado una gran libertad, lo cual es sencillamente genial. Creo que el objetivo actual de **Disney** como empresa es estimular la creatividad, no sólo en los videojuegos, sino también en el cine: ahí está **Pixar**.

¡POR PRIMERA VEZ EN NUEVA GENERACIÓN!





- Calidad gráfica excepcional con increíbles efectos visuales a la altura de la serie de animación.
- ¡Combate online y pon a prueba tus habilidades contra otros adversarios en cualquier lugar del mundo!



www.dbz-videogames.com

PLAYSTATION 3











TEST

Analizamos todas las novedades

» El piso de París. Aquí tendrás que liquidar a más hombres de Treadstone de los que aparecían en El Caso Bourne.

PS3

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **SIERRA ENT.**
DESARROLLADOR **HIGH MOON STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI GAMES**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (5 GB)**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
bournethegame.com
18+

LA CONSPIRACIÓN BOURNE

El asesino clama venganza

LA TRILOGÍA cinematográfica de Jason Bourne ha arrasado en las taquillas de todo el mundo y entusiasmó incluso a aquellos que siempre denostaron el cine de acción. Puede que el fenómeno Bourne se haya despedido de los cines, pero es ahora cuando arranca su andadura en **PS3**, con una espectacular superproducción que combina, de manera sorprendentemente fluida, mecánicas tan dispares como son el *shoot'em-up*, la conducción y, sobre todo, las peleas.

High Moon Studios ha sido la encargada de poner en pie este ambicioso proyecto, con el asesoramiento de Tony Gilroy (guionista de la trilogía *Bourne*) y **Ludlum Entertainment** (gestores del legado de Robert Ludlum, el creador del personaje, fallecido en 2001). El guión resultante no sólo recrea con fidelidad las secuencias más conocidas de *El Caso Bourne* (la primera entrega de la trilogía cinematográfica), sino que además incorpora elementos de la novela original de Ludlum: a través de una serie de *flashbacks*, con *Sixaxis* en mano, irás averiguando cómo era Jason Bourne antes de perder la memoria. El espía amnésico, la «máquina averiada» de 30 millones de dólares del programa *Treadstone* de la CIA, va descubriendo (al tiempo que el jugador) su mortífera habilidad para la pelea cuerpo a cuerpo. Puede que su cabeza no recuerde nada, pero sus músculos siguen reaccionando al milisegundo ante cualquier agresión, con resultados tan inesperados como brutales.

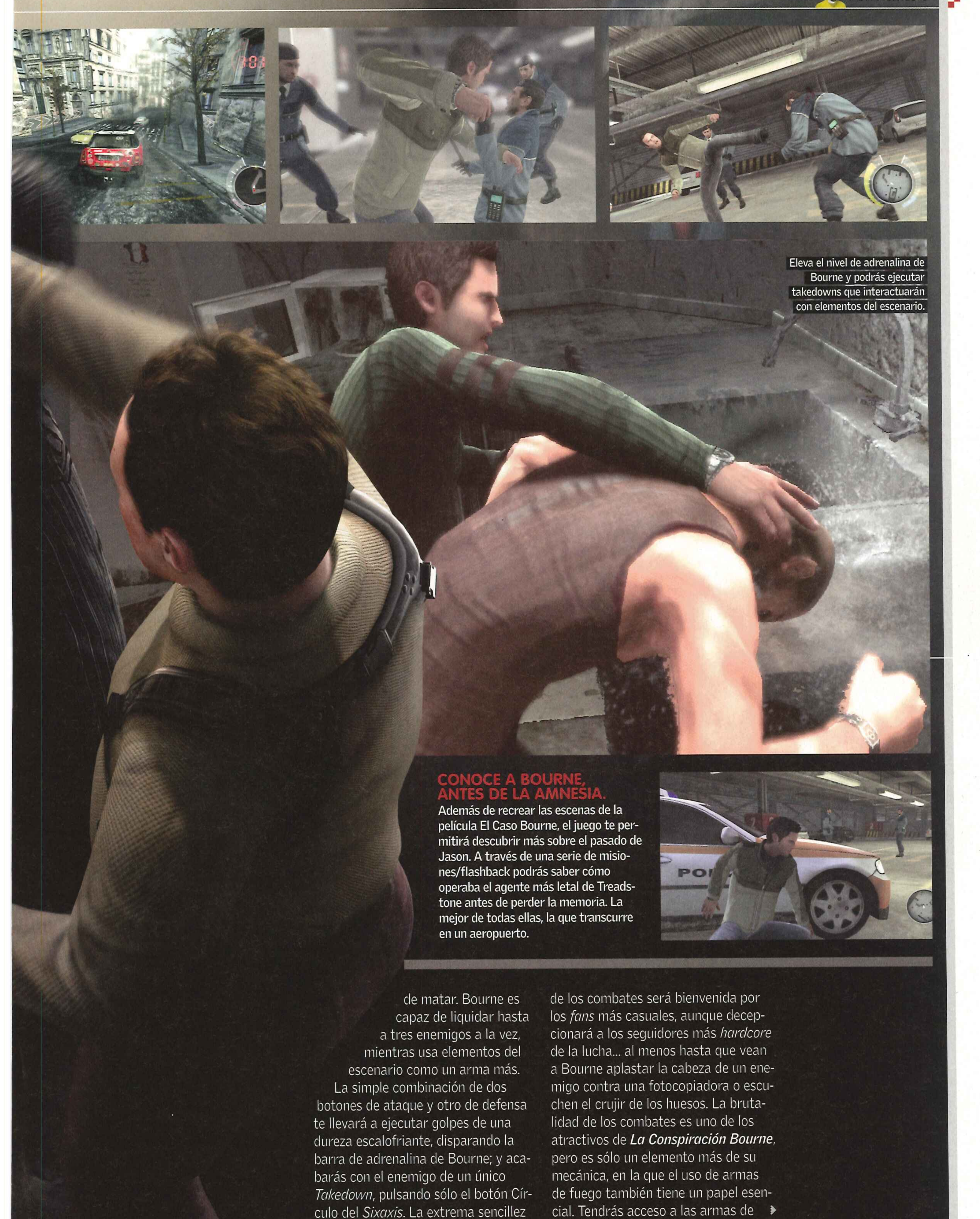
Letal en las distancias cortas

No falla, pregunta a cualquier amigo qué es lo que más recuerda de las películas de Bourne. El 90% de los casos te dirá que las peleas. Los mamporros que coreografió Jeff Imada para la trilogía han revolucionado el cine de acción (hasta el último *Bond* se apuntaba al estilo duro y contundente de *Bourne*). Por ello, **High Moon Studios** y **Vivendi Games** no dudaron en contratar al legendario Imada, el cual se ha responsabilizado de diseñar y coreografiar (a través de sesiones de *motion capture*) más de 200 movimientos de ataque y defensa que convierten al jugador en una máquina

Combina, de forma fluida, diversos géneros: peleas, shooter y conducción

la alternativa

STRANGLEHOLD. Acción en tercera persona con el sello inconfundible del director de cine John Woo.



Eleva el nivel de adrenalina de Bourne y podrás ejecutar takedowns que interactuarán con elementos del escenario.

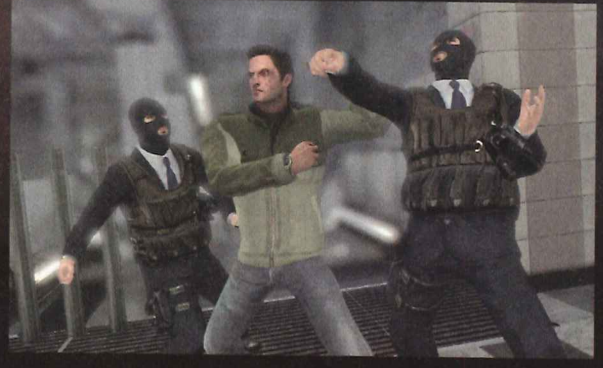
CONOCE A BOURNE, ANTES DE LA AMNESIA.

Además de recrear las escenas de la película El Caso Bourne, el juego te permitirá descubrir más sobre el pasado de Jason. A través de una serie de misiones/flashback podrás saber cómo operaba el agente más letal de Treadstone antes de perder la memoria. La mejor de todas ellas, la que transcurre en un aeropuerto.

de matar. Bourne es capaz de liquidar hasta a tres enemigos a la vez, mientras usa elementos del escenario como un arma más. La simple combinación de dos botones de ataque y otro de defensa te llevará a ejecutar golpes de una dureza escalofriante, disparando la barra de adrenalina de Bourne; y acabarás con el enemigo de un único *Takedown*, pulsando sólo el botón Círculo del *Sixaxis*. La extrema sencillez de los combates será bienvenida por los *fans* más casuales, aunque decepcionará a los seguidores más *hardcore* de la lucha... al menos hasta que vean a Bourne aplastar la cabeza de un enemigo contra una fotocopiadora o escuchen el crujir de los huesos. La brutalidad de los combates es uno de los atractivos de ***La Conspiración Bourne***, pero es sólo un elemento más de su mecánica, en la que el uso de armas de fuego también tiene un papel esencial. Tendrás acceso a las armas de

Jeff Imada ha diseñado las peleas más brutas, realistas y contundentes que se han visto jamás en un videojuego.

BIENVENIDOS AL REINO DEL QUICK TIME EVENT.
La innegable espectacularidad de La Conspiración Bourne tiene un reverso tenebroso: la abundancia de Quick Time Events (QTE). Ya sea para neutralizar el takedown de un agresor y liquidar a tres enemigos al mismo tiempo, como para ejecutar acciones especiales (saltar estilo parkour, esquivar los disparos de los francotiradores...) tendrás que accionar los botones que van apareciendo en pantalla, al estilo God Of War. Acaban cansando, pero no me negarás que las secuencias son impresionantes.





los enemigos caídos (pistolas, rifles automáticos, escopetas...) para usarlos a tu antojo, disparando y cubriéndote ante los disparos de los agresores. La grandeza de ***La Conspiración Bourne*** radica en la libertad que ofrece al jugador para elegir cómo afrontar cada enemigo, ya sea a base de puñetazos o disparando. Y sin pausas de por medio, sacas tu arma y punto. ¿Se te acaban las balas? Pues llega la hora de las tortas. Pero el juego no se reduce a esto, ni mucho menos...

Infiltración, evasión y QTE

Aunque se comporte como una bestia enjaulada, Bourne fue entrenado como espía y como tal deberás actuar en algunos niveles para ahorrarte peleas innecesarias, así como para evitar la acumulación de enemigos. Podrás acercarte con sigilo a ciertos rivales y romper sus cuellos en silencio, aunque cuando la cosa se ponga realmente fea, será el momento de salir corriendo. Incluso en esos instantes es posible realizar combos en plena carrera, pulsando el botón correcto cuando el juego te lo pida, a través de uno de los incontables *QTE* (*Quick Time Events*) que aparecen en ***La Conspiración Bourne***. Ya sea para atacar a tres enemigos a la vez mediante un *Takedown*, como para realizar acciones especiales (escapar de los disparos de los francotiradores, alcanzar un tren en plena marcha...), todo se reduce a un *QTE* y a tu agilidad para pulsar el botón en el momento preciso. Incluso para neutralizar el *Takedown* de un rival tendrás que superar un *QTE*. Si soy sincero, tanto *Quick Time Event* al final acaba resultando un poco cansino, aunque la espectacularidad de las acciones que se ejecutan con ellos compensan sobradamente la sobredosis de dichos

El paso de las peleas a los disparos es inmediato y fluido, sin pausas de por medio



El Mini de Marie se ha modernizado bastante, desde El Caso Bourne al juego.

POR PARÍS A TODA MECHA. Las persecuciones de coches, otro de los pilares del éxito de la trilogía Bourne, no podían faltar en su adaptación a consola. En este caso, antiguos componentes de Angel Studios se han encargado de recrear, con bastantes libertades, la huida de Bourne y Marie por París. Evita a la policía y activa el Instinto Bourne para ralentizar la acción cuando el tráfico esté imposible.

Una pequeña muestra de la crudeza que se alcanza en los combates cuerpo a cuerpo... Este ya no comerá el turrón en nochebuena.

Castel y su peculiar forma de guardar los bolígrafos tambien aparece en el juego.

QTE (*God Of War*, tu sombra es alargada...).

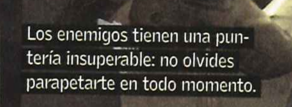
El Mini de Franka Potente

Brutales peleas cuerpo a cuerpo, tiroteos, infiltración, *QTE*... Estos elementos ya conformarían un gran juego, pero *La Conspiración Bourne* añade además otro aspecto heredado de la trilogía cinematográfica: las persecuciones de coches. En este caso, recreando la huida en Mini por las calles de París, en un trepidante nivel de conducción diseñado por antiguos componentes de Angel Studios (*Midnight Club*). Con un desarrollo que recuerda en parte a *GTI Club* ›

CASTEL, EL CORREOSO. Otro de los momentos cumbre de El Caso Bourne, impecablemente integrado en el juego. Mientras Jason y Marie descansan en el apartamento, irrumpe en escena Castel, uno de los asesinos enviados por Treadstone para acabar con el díscolo y desmemoriado Bourne. Y sí, la célebre escena en la que Jason se defiende utilizando un boli como arma punzante está en el juego. Sólo tienes que elevar el nivel de adrenalina de Bourne lo suficiente para activar un Takedown y acercarte a la mesa. Claro que también puedes empotrarle contra la ventana, la librería o liarte a patadas con él.

TEST





Los enemigos tienen una puntería insuperable: no olvides parapetarte en todo momento.





Clive Owen era El Profesor en la película de Doug Liman.



Rellena la barra de adrenalina hasta los topes y podrás neutralizar hasta a tres enemigos de una sola tacada.

(aquella mítica *coin-op* de Konami de 1996), tendrás que esquivar a la policía y al tráfico parisino, utilizando callejones, atravesando escaparates y... sí, ejecutando incluso un *QTE*.

Ante todo, espectáculo

Todas las pantallas que acompañan estas líneas han sido tomadas por nosotros directamente de la versión PS3. Sin trampa ni cartón, el personaje de Bourne tiene ese tamaño y ese detalle. Prepárate para ver en pantalla personajes gigantescos, impecablemente animados (gracias, una vez más, a Mr. Imada), que se parten los dientes en escenarios llenos de detalle, susceptibles de hacerse trizas bajo el impacto de las balas. Y aunque Bourne no muestre el rostro de Matt Damon (sí cuenta con la voz de su habitual doblador en castellano), el modelado facial del personaje es incluso mejor que el de las *intros* CGI del propio juego. En **High Moon Studios** querían ofrecer un espectáculo tan brillante como el Bourne cinematográfico, y han cumplido con creces. Ya sea rompiendo cuellos como disparando o conduciendo, no podrás borrar la sonrisa de tu cara mientras superas cada uno de los once niveles.







EL PROFESOR.

Treadstone envía a su mejor asesino para liquidar a Bourne de una vez por todas. Tras localizar a Marie y Jason en la campiña francesa, los somete a un implacable tiroteo con su rifle de francotirador. Este nivel resume como ninguno el espíritu del juego, abarcando la infiltración, el uso de armas de fuego y la pelea cuerpo a cuerpo. Escapa de la casa y distrae la atención de El Profesor con explosiones (disparando, por ejemplo, al depósito de gas) hasta llegar a su posición. Allí comenzará el verdadero duelo a tiros y luego a puñetazos. Sin duda, una pelea memorable.





Las brutales peleas coreografiadas por Jeff Imada. La fluidez con la que se salta de los disparos a una pelea a mano descubierta.



La excesiva aparición de los QTE. La mecánica de las peleas puede parecer demasiado sencilla y limitada a los fans más hardcore de la lucha.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Personajes de enorme tamaño, impecablemente animados por obra y gracia de Jeff Imada.	Música del gran Paul Oakenfold. Magistral doblaje al castellano con la voz habitual de M. Damon.	Los controles no pueden ser más sencillos. La única pega es la excesiva aparición de los QTE.	11 niveles, bastante más largo de lo que suele ser habitual en este tipo de juegos.	No incluye ningún modo On-line. Una pena, habría molado partirse la boca con algún amigo.	Aunque el juego no explota el Sixaxis, sí se instala en disco duro para agilizar las cargas.	Tan brutal como espectacular. Romper brazos jamás fue tan sencillo, ni tan divertido.
9,2	9,0	8,7	8,5	-	8,0	9,0



Algunos de los jefazos que te encontrarás en el juego tienen un tamaño similar a éste.

Misiones y minijuegos.

Al igual que en anteriores Final Fantasy, Crisis Core pondrá a prueba tu habilidad con diversos minijuegos repartidos a lo largo de la aventura. Si dicha aventura se te hace corta, siempre puedes alargar su vida útil completando la gran cantidad de misiones paralelas que presenta, mientras consigues nuevos items y experiencia.

Versión en castellano. Pese a que algunas de las pantallas de estas cuatro páginas tienen sus textos en inglés, os aseguramos que la versión del juego está muy bien traducida (que no doblada) al castellano. En esta pantalla queda demostrado.





Aunque pasarán unas cuantas horas de juego hasta encontrar a Cloud, la espera merece la pena.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII



Los orígenes del mejor RPG de la historia

HASTA LA aparición de *Final Fantasy X-2* nunca una secuela de la saga había tenido relación directa, en su argumento, con anteriores ediciones. Pero una cosa es continuar la primera entrega de la saga aparecida para **PS2**, con un argumento algo rebuscado y sin demasiado fundamento, y otra muy diferente es desarrollar la precuela (con material argumental de peso ya existente) del que para muchos, entre los que me incluyo, es el mejor *RPG* de la historia.

Crisis Core es el título que completa el círculo, el nexo de unión entre el *FVII* original y *Advent Children*. Y por encima de todo eso (que no es poco), ***Crisis Core*** es un juego de rol extraordinario, con un planteamiento inicial típico de los *RPG* más clásicos, pero con una gran cantidad de novedades que lo hacen diferente a cualquier otro juego de rol que haya pasado por nuestras manos (nunca mejor dicho).

Hace diez años que jugamos al *Final Fantaxy VII* original y la experiencia seguirá viva en nuestra memoria y nuestros corazones por siempre. Y es que, el título de **Square** creado para **PSone** no será recordado simplemente por ser el «abanderado del género» en occidente, ni el primer gran *RPG* de los 32 *bits*. Su entorno, argumento y sus personajes son algunos de los detalles que nos hicieron quedar prendados de *Final Fantasy VII* y que no fuimos capaces de encontrar en posteriores entregas ni en otros títulos de corte similar.

Regreso a un lugar mágico

Ahora, diez años después, **Square** ha sido capaz de devolvernos a *Midgar*, de hacer que nos reencontremos con Tifa, Yuffie y Cloud a través de un trabajado argumento con cariz de inmediata precuela del original... y lo ha hecho en un *hardware* muy superior al de **PSone**, con un formato portátil y mejorando algunos aspectos del desarrollo del primer *Final Fantasy* para adecuarlo a los tiempos que corren. Los cambios han sido importantes, pero la magia de *Gaia, Midgar* y los reactores de energía *Mako* creados por Shinra, entre miles de cosas, convierten a ***Crisis Core*** en un título mágico, capaz de transmitir las más intensas emociones, al igual que lo hizo en su tiempo *Final Fantasy VII*

Crisis Core despierta sensaciones y emociones que no experimentábamos desde 1997

Precuela con sabor a Action RPG

Desde que el juego arranca en la portátil de **Sony**, todo rezuma esa esencia *Final Fantasy VII*: perfectas remezclas orquestadas de las composiciones originales de Uematsu, el gran reactor *Mako* de *Midgar* en el horizonte, un vídeo de gran calidad como introducción... y, de repente, cuando tengas el control de Zack Fair por primera vez en la aventura, comprobarás que **Square Enix** ha modificado el sistema de batallas «clásico» de la saga, haciendo tu participación en cada enfrentamiento bastante más activa de lo normal.

Podrás moverte libremente, utilizar las materias equipadas, cubrirte de los ataques, rodar por el suelo para esquivar... Según sus creadores, las nuevas batallas están adaptadas al carácter dinámico de la portátil de **Sony**. Tras varios combates, la decisión de convertir a ***Crisis Core*** en un *Action RPG* parece un acierto total y absoluto, y su sistema *DMW*, una especie de *slot machine* (tragaperras) que dejará al azar elementos como el aumento de nivel o los ataques *Limit Break*; muy adecuado, la verdad.

Y las batallas no es lo único que está adaptado a **PSP**; sus creadores revelaron recientemente que habían pensado en ***Crisis Core*** desde que la portátil de **Sony** apareció en el mercado. Su modo Historia no resulta excesivamente largo si te limitas a completar cada objetivo, pero la





GÉNERO **ACTION RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **256 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
www.crisiscore.com
16+

la alternativa



KEY OF HEAVEN. Uno de los referentes del género Action RPG para la portátil de Sony.





Consigue la materia adecuada y podrás hacer todo tipo de magias. Del aumento de nivel se encargará el sistema DMW.

















NOVEDADES EN LA SAGA.

Junto al original sistema de lucha estrenado con esta nueva entrega, Crisis Core aporta más novedades al género y a la saga. La novedad más notable es la simplicidad con la que se trata el «asunto» de las materias, de manejo mucho más sencillo que en otros Final Fantasy. En Crisis Core podrás incluso fusionar dos para crear una nueva. Cada escenario, teniendo en cuenta la capacidad portátil de PSP, posee su mapa para no perderte.

experiencia de juego puede aumentar considerablemente gracias a un sistema de misiones, al que tendrás acceso desde cualquier punto para salvar la partida. Además, te ayudará también a obtener ciertos *items*, así como a aumentar el nivel de experiencia de Zack.

Los *fans* de la saga encontrarán otras muchas novedades en ***Crisis Core*** como la presencia de un nuevo y completísimo menú de opciones. Desde él tendrás acceso a la posibilidad de fusionar dos diferentes materias (para aumentar el poder de una de ellas o para conseguir una totalmente nueva) o al correo electrónico de Zack, donde llegarán todo tipo de e-mails en los que se irá desgranando la historia.

Prodigio técnico

Si bien, el argumento del juego ha sido extremadamente cuidado, su motor gráfico no se queda atrás. Podemos asegurar que su apartado técnico está a la misma altura de algunos de los mejores juegos creados para **PSP** como *God Of War, Syphon Filter* o *SOCOM: Tactical Strike.*

Seas o no fan de la saga, o directamente de *Final Fantasy VII*, ***Crisis Core*** es un grandísimo título capaz de satisfacer tanto a los más exigentes «roleros» como a los que busquen la más trepidante acción portátil, pues quedarán sorprendidos por su original sistema de lucha.

Lo que está claro es que, independientemente de tus preferencias lúdicas, ***Crisis Core: Final Fantasy VII*** es uno de los mejores títulos para **PlayStation Portable** y una más que digna precuela del más perfecto *RPG* de todos los tiempos.

El sistema de misiones puede llegar a aumentar la experiencia de juego en nada menos que 10 horas



Al principio del juego Sephiroth parece un hombre sensato, pero ciertos acontecimientos cambiarán su actitud



Diez años después.

Crisis Core rescata algunas de las situaciones y localizaciones del Final Fantasy VII original y las presenta con un cuidado diseño. Lo más reconocible es, sin duda, la estación del tren que te conduce al Sector 8 de Midgar, pero encontrarás una buena cantidad de lugares que te traerán grandes recuerdos... bueno, si has jugado al Final Fantasy VII original claro.











Ordena a tu gusto los ataques y materias para enfrentarte con seguridad a cualquier tipo de enemigo.



evaluación



Nunca imaginamos que regresaríamos al mundo de Final Fantasy VII a través de una portátil... y menos con tanta calidad. La evolución a Action RPG es perfecta, sobre todo gracias al original sistema de lucha ideado por Square Enix.



No esperes las más de 60 horas de juego que ofrecía Final Fantasy VII. Con las misiones, podrás alargar la experiencia Crisis Core hasta las 30-35 horas. Si no te «animas» con las misiones, en poco más de 20 horas terminarás el juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
El título de Square Enix pone al límite la portátil con buenas texturas, efectos de iluminación...	Sus voces, en inglés, perfectas. Las versiones orquestadas de los temas de Nobuo Uematsu, de 10.	Acción, exploración, RPG puro y duro... No esperábamos tanta variedad de un Final Fantasy.	No es tan largo como un FF «de sobremesa», pero está por encima de la media en PSP.	Lo único que le faltaba a Crisis Core para ser perfecto es algún tipo de opción multijugador wi-fi.	Uno de los mejores de PSP y uno de los grandes RPG de la historia, sin tener en cuenta la consola.
9,4	9,3	9,4	9,1	-	9,4

La variedad de vehículos a disposición del jugador es mucho mayor que en las anteriores entregas.



RACE DRIVER GRID

Un debut directo a la pole



GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
codemasters.com
12+

la alternativa



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE. Una relación calidad precio excelente para el debut de la saga de conducción en PS3.

PUEDE PARECER una perogrullada, pero la afirmación realizada por los responsables del juego que nos ocupa de que «pretendían volver a traer la diversión a los juegos de conducción» ha sido definitiva en lo que a su desarrollo se refiere. Y es más llamativa si tenemos en cuenta que esta saga, que comenzó sus días en la **PlayStation** original de 32 *bits* con aquellos *Toca World Touring Car*, nunca se ha caracterizado por ser un prodigio de «diversión» inmediata, más bien al contrario. Las carreras de turismos reales de competición que la habían protagonizado hasta ahora requerían del jugador una gran paciencia y habilidad para hacerse con un sistema de control extremadamente exigente y realista, en el que el más mínimo error provocaba de forma irreparable el fracaso de la carrera.

Los programadores han actualizado la saga como lo hicieron con Colin McRae.

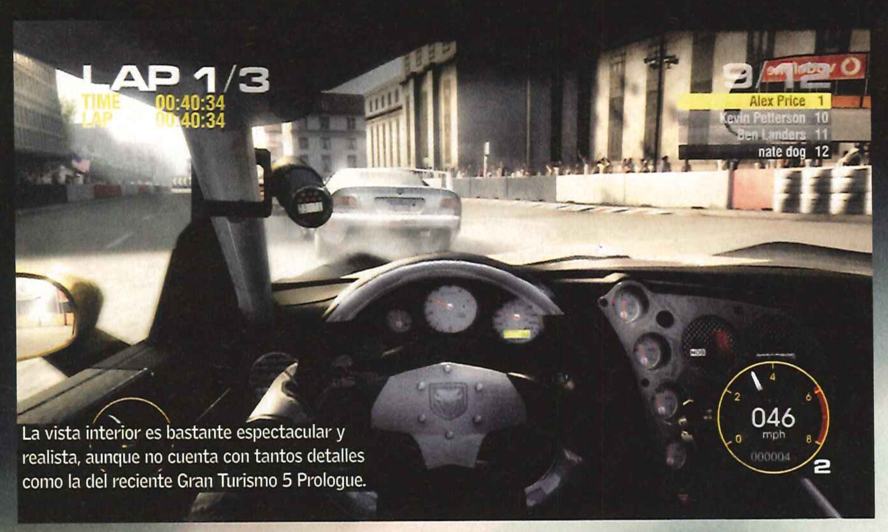
Este elemento de frustración, junto con muchos otros que hacían del título bastante inaccesible para el público en general, ha sido eliminado totalmente en el debut de la saga en esta versión de **PlayStation 3**.

Al igual que ocurriera hace unos meses con *DIRT*, la primera entrega de la serie de simuladores de rallys *Colin McRae* (obra de los mismos programadores), se han dado cuenta de que en este mundo en el que vivimos el público quiere espectacularidad y diversión, y han decidido darles estos ingredientes en grandes cantidades. Por empezar por el final, todo el apartado gráfico de este ***GRID*** es uno de los más impresionantes que hemos visto hasta la fecha en la consola de **Sony**. El motor utilizado es una especie de evolución del NEON de *Colin McRae DIRT* y, por lo tanto, ofrece unos resultados muy similares. El modelado de los vehículos es increíblemente detallado (son modelos reales pertenecientes a las tres zonas de fabricantes principales: Europa, Japón y Estados Unidos) y, aunque su variedad no sea muy elevada (sobre todo si lo comparamos con otros títulos recientes como *Gran Turismo Prologue*) sí que se incluyen modelos para todos los gustos, llegando incluso al terreno de los monoplazas. Con los circuitos ocurre lo mismo, atrás han quedado los «aburridos» trazados reales por los que transcurrían las competiciones de antaño; ahora podrás deleitarte corriendo por las calles de Milán, San Francisco o Tokio. Monumentos, edificios y calles que transcurren por la pantalla a gran velocidad, sin apenas darnos tiempo para apreciar lo bien que están construidos. Y todo ello con un *frame rate* de lo más estable, algo de lo que carecía la *beta* con la que realizamos la *preview* del juego, pero que afortunadamente ha sido corregido en esta versión ya definitiva. La estilización gráfica de los menús (una auténtica obra de arte en sí mismos, cosa que ya ocurría en *DIRT*) alberga varios modos de juego, siendo el principal el clásico «Carrera» que te llevará a meterte en la piel de un piloto principiante que tiene que empezar a competir por dinero en diferentes ›

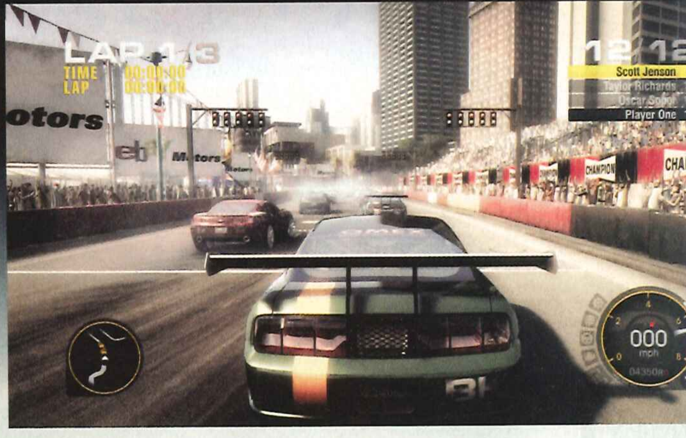








La vista interior es bastante espectacular y realista, aunque no cuenta con tantos detalles como la del reciente Gran Turismo 5 Prologue.



San Francisco. Y también Milán, Japón e incluso el circuito del Jarama madrileño. Las localizaciones de los circuitos son mucho más variadas y atractivas que antes.



DEMO JUGABLE En PlayStation Store



La saga.

Hace ya once años que vio la luz el primer capítulo de Toca Touring Car en PSone, desde entonces se han sucedido las entregas para diversas consolas, siempre protagonizadas por turismos.







Competición. La lucha por la primera plaza es de lo más intensa, los rivales no dudarán a la hora de impactar contra tu vehículo para lograr sacarte de la carretera. Aunque tú puedes hacer lo mismo, obviamente.











equipos, para más tarde formar el suyo propio. Así, el objetivo del juego será ganar dinero y reputación con los que ir avanzando por las diferentes pruebas. Estas se presentan de una forma no lineal; es decir, que en cada momento el jugador podrá elegir entre varias de ellas. Aunque evidentemente el fin de estas pruebas es llegar en primer lugar, habrá una serie de objetivos adicionales que te harán ganar algo de metálico extra. Estos desafíos han visto aumentada su variedad de una forma exponencial, ya que ahora podrás enfrentarte a carreras con vueltas convencionales, duelos uno contra uno en los sinuosos trazados montañosos de Japón o competiciones de derrape. De este modo, podrás también ir poniéndote a los mandos de vehículos que poco tienen que ver los unos con los otros, y que se controlan de una forma completamente diferente. Este apartado, el control, también ha sido reformado (para mejor) profundamente. Ahora los coches responden con mucha más rapidez y, aunque sigue siendo exigente, ya no es tan frustrante. A todo esto contribuye el hecho de que el jugador pueda repetir en cualquier momento los últimos segundos de la carrera para volverlo a intentar.

Los modos multijugador On-line también debutan en la saga con carreras para un máximo de doce participantes en total. Aunque se echan en falta más opciones, suponen todo un aliciente para seguir enganchados al juego durante meses.

Se incluye un modo On-line para doce jugadores a la vez

evaluación



Se trata de una de las mejores «actualizaciones» de una saga clásica que hemos podido ver hasta la fecha en PlayStation 3 a todos los niveles.



Quizás existan algunos jugadores, los más puristas, que no estén del todo de acuerdo con la nueva dirección, mucho más arcade, que ha tomado la serie.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Genial reproducción de vehículos y trazados reales. Además, los choques son espectaculares.	Potente y realista sonido de los motores. Voces en castellano que te llaman por tu nombre.	Un sistema de control mucho más accesible que provoca que el juego divierta desde el comienzo.	El modo principal de juego es bastante largo y variado, y también existe la modalidad On-line.	Las carreras contra once jugadores funcionan bien, pero se echa en falta más variedad.	Los programadores de Codemasters han aprovechado de forma ejemplar la potencia de PS3.	Una de las apuestas más completas y espectaculares del género de la conducción en PS3.
9,1	9,0	9,0	9,1	8,0	9,0	9,0

Androide No. 17 — Piccolo

La elasticidad del namequiano Piccolo frente al terror tecnológico del Androide Nº 17.



DRAGON BALL Z
BURST LIMIT

DEMO JUGABLE En PlayStation Store





GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI**
DESARROLLADOR **DIMPS**
DISTRIBUIDOR **ATARI**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-JAPONÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
atari.com/dragonballz
12+

la alternativa



DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3. Para muchos, el mejor de la historia. Más de 160 luchadores extraídos del universo D. Ball Z.



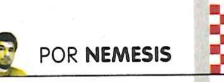
LA VETERANA Dimps (responsable de la trilogía *Budokai* de **PS2** y los *Shin Budokai* de **PSP**) vuelve a tomar las riendas de la franquicia *Dragon Ball*, asumiendo con ello un doble reto. Por un lado, superar el magistral trabajo desplegado por **Spike** en la trilogía *Budokai Tenkaichi* de **PS2**; y por otro, plasmar por primera vez los personajes de Toriyama en las consolas de nueva generación. Tras meses de vídeos, pantallas y especulaciones, ***Burst Limit*** ya es una realidad, el primer paso hacia todo lo que nos ofrecerá **PS3** durante el próximo decenio. Las pantallas que acompañan estas líneas os pueden dar una idea aproximada del magnífico aspecto que presenta el juego. Un salto visual que para los seguidores más críticos no parece ser suficiente, teniendo en cuenta la potencia de **PS3**. Sin entrar en polémica, lo cierto es que esta entrega es un regalo para la vista, aunque lo que es injustificable es la tremenda reducción en el número de luchadores con respecto al anterior juego de la franquicia (*Budokai Tenkaichi 3*) y sus 161 personajes. En el salto a **PS3** la cifra se ha reducido a sólo 21, de una impecable factura, eso sí. Da la sensación de que **Dimps** se ha decantado más por la calidad que por la cantidad y parece que se están preparando para ordeñar la vaca *DBZ* en **PS3**, desde cero. Pero no seamos malvados y veamos el lado positivo de ***Burst Limit***: sus gráficos.

Dimps vuelve a retomar la saga DBZ, intentando superar el gran trabajo de Spike

Mira mamá, estoy en la serie

Burst Limit es, con diferencia, el juego de *Dragon Ball* más deslumbrante de la historia, prácticamente un clon de la serie de TV. **Dimps** ha dado un paso más en su obsesión por recrear, lo más fielmente posible, el anime original, puliendo aún más el uso del *cel-shading* con el fin de eliminar las diferencias entre la serie y el videojuego, dedicando una especial atención a la sensación de velocidad en los combates y el uso de la luz. Los personajes se parten los morros a velocidades ultrasónicas, desencadenando magias capaces de desolar regiones enteras.

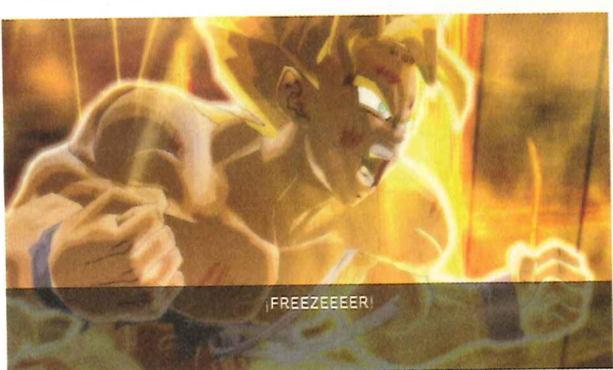
A la mecánica *DBZ* que hemos amado todos estos años, se le ha incorporado una novedad, encaminada a acercar la experiencia de juego al espíritu de la serie de TV: Piezas Dramáticas, diálogos en mitad de los combates al estilo de las parrafadas que sueltan Son Goku y Cía. en los momentos más tensos de cada batalla. Estas secuencias, lejos de ser un adorno, llegan incluso a decidir un combate. Aparecen automáticamente, dependiendo de la situación de los personajes durante la lucha.



ARTISTAS INVITADOS: BARDOCK Y BROLY. Frente al desmesurado festín de luchadores de Budokai Tenkaichi 3 (más de 160), este primer DBZ para PS3 sólo incluye dos personajes extras, aunque de lujo: Bardock y Broly. Para conseguirlos, antes tendrás que completar todos los capítulos de las tres sagas.











Luces y sombras. Magistral modelado y animación de los personajes, y un gran uso de la luz. La cruz, pocos escenarios y nada interactivos.

Sufre, Vegeta. No todo van a ser magias apocalípticas: un buen rodillazo en la cara puede determinar decisivamente el curso de un combate.

Si tu luchador está en dificultades, puede surgir un aliado para detener el ataque rival e incluso podrás darle un subidón a la barra de vida mediante una semilla *Senzu* o una regeneración, en el caso de Piccolo o Célula. Las secuencias van surgiendo de manera aleatoria en el modo Historia (Crónicas Z) y van almacenándose para ser utilizadas posteriormente en el *Versus* (podrás seleccionar hasta 3 antes de cada combate).

Tres sagas, 21 luchadores

Como ya he mencionado antes, la calidad gráfica de ***Burst Limit*** es notable, aunque no justifica por sí sola la rebaja en el número de luchadores. Este nuevo *DBZ* sólo recoge tres sagas (*Saiyan, Freezer y Célula*) dejando fuera la saga de *Boo* y la mayoría de los *OVA* (sólo incorpora como extras a Bardock y Broly). Hablando con gente de otros medios impresos, tan fanáticos del universo *DBZ* como un servidor, parecían extrañamente resignados a esta rebaja en la oferta de personajes, confiando en que las sucesivas entregas de ***Burst Limit*** vayan aumentando la cifra de luchadores. Quizá los creadores de **Dimps** no han tenido tiempo suficiente para recrear más personajes que los 21, pero decepciona la decisión de dejar fuera al Dr. Guero (Androide Nº20) y al Androide Nº19 (dos personajes capitales en la saga de *Célula*), o la ausencia de la mayoría de los componentes de la brigada Ginyu (Saga *Freezer*). En mi caso, sería un hipócrita si denostara a ***Burst Limit*** basándome en su parca oferta de luchadores, teniendo en cuenta cómo defendí la adaptación de *Super Dragon Ball* en **PS2** (y sus 18 personajes).

Al margen de los cerca de 40 combates que componen el modo central (Crónicas Z), el modo *Versus* y la ilimitada diversión que ofrecen los combates On-line (lástima que todo se reduzca a combates *1-on-1*, y no haya un Torneo de Artes Marciales), ***Burst Limit*** despliega tres modali-

Este nuevo DBZ recoge tres de las sagas de la serie (Saiyan, Freezer y Célula). Boo tendrá que esperar...



TEST

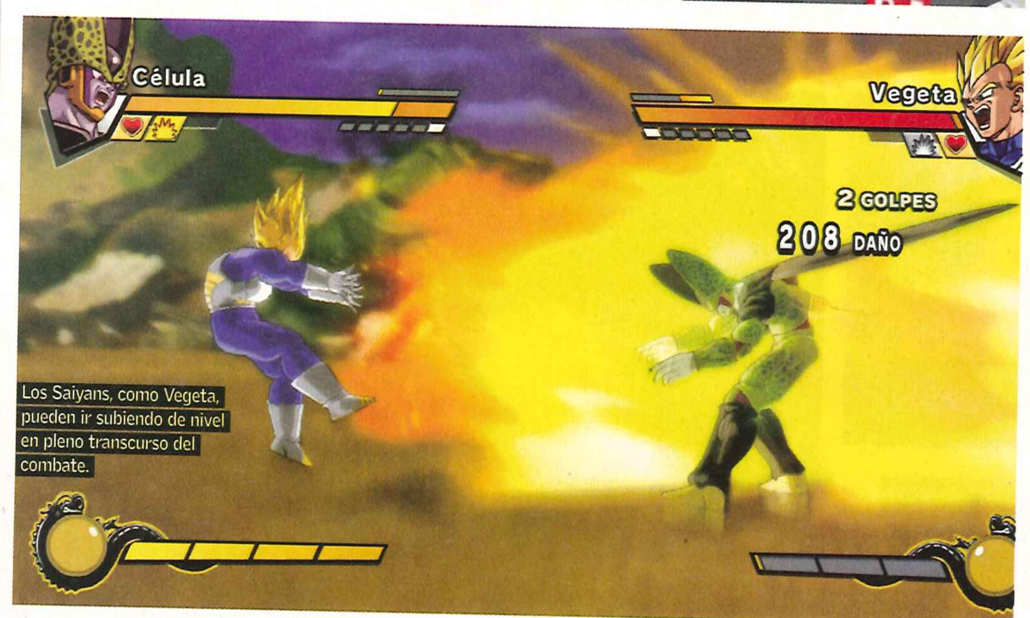




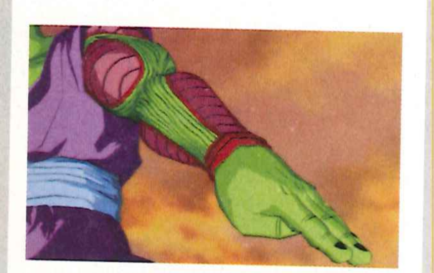


«Piezas Dramáticas».

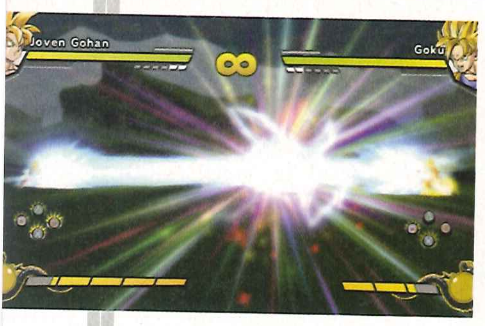
Burst Limit se acerca aún más al dramatismo de la serie, con estas secuencias que se activan automáticamente, protegiendo a un personaje de su atacante o subiendo milagrosamente la barra de vida.



Los Saiyans, como Vegeta, pueden ir subiendo de nivel en pleno transcurso del combate.









dades extra (Supervivencia, Contrarreloj y Puntos de Batalla) agrupados en el menú Prueba. El primero es un *tour* de *force* que te enfrentará a 100 luchadores de una tacada, poniendo en práctica lo aprendido en Crónicas Z y en el completo Tutorial, que recomiendo estudiar a fondo para no caer en el ridículo al combatir vía On-line. A pesar del gran repertorio de movimientos de los personajes, el control es muy accesible, incluso para aquellos que jamás han probado un *arcade* de lucha de *Dragon Ball Z*. Podrás transformar a tu personaje en plena batalla, desencadenar magias mastodónticas y desatar oleadas de puñetazos y patadas a velocidades endiabladas, mientras tu rival intenta responder al ataque machacando los botones del *Sixaxis*.

¿Quién es capaz es resistirse?

Siendo fan de *Dragon Ball* es imposible no amar este juego, pese a sus defectos. A los escenarios les falta más interactividad (las montañas no se destruyen, los enemigos siempre caen en el mismo punto...) y las Piezas Dramáticas acaban cansando pues no es posible saltárselas con un botón. Habríamos matado por ver la saga de *Boo* y los personajes extras que se ofrecían en *Budokai Tenkaichi 3* (¿Arale, dónde estás?). Todos estos elementos estarán, a buen seguro, en próximas ediciones. Podríamos esperar hasta entonces, pero la carne es débil... y la del *otaku* mucho más.

evaluación


Los gráficos: pese a que sospechamos que mejorarán en futuras entregas, da gloria ver a Célula y Trunks partiéndose el morro a 720p de resolución.


A los escenarios les falta una mayor interactividad. La corta cifra de luchadores en comparación a Budokai Tenkaichi 3.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Deslumbrantes, aunque PS3 es capaz de más. Hay pocos escenarios y nada interactivos.	Podrás elegir entre las voces en inglés o en japonés. La canción de los créditos finales es una delicia.	Estúdiate el Tutorial y prepárate para ejecutar magias y golpes con cada botón del pad de PS3.	No tardarás más de unas cuantas horas en superar las tres sagas y reunir a los 21 luchadores.	Los combates 1-on-1 añaden vida ilimitada al juego, pero se echa en falta un torneo On-line.	Es una pena que no utilice el sensor del Sixaxis para nada. Y no instala en el disco duro.	El más bonito DBZ de la historia, pero sus secuelas seguro que serán aún mejores.
8,6	8,0	8,5	7,9	8,5	7,9	8,5

PSP *Slim* **Plata Ed. Esp. Crisis Core +** **Final Fantasy VII** *Crisis Core*

venta exclusiva tiendas GAME

por sólo 199,95 €

+

Promoción limitada a 7.000 unidades. No acumulables a otras ofertas y promociones.





Más de 200 tiendas en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

TEST



SINGSTAR VOL. 2





GÉNERO **KARAOKE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **LONDON STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **x8**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **SÍ**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,99 € (JUEGO) 69,99 € (JUEGO + MICROS)**
singstargame.com/es



ESTE ES EL *SingStar* que estábamos esperando todos los usuarios de **PlayStation 3**, pues digamos que se acerca un poquito más que *Vol. 1* a lo que hoy en día entendemos como un juego de nueva generación. No sólo porque esta última entrega te permite también la posibilidad de acceder a la *SingStore*, ni porque incluye canciones de los artistas nacionales e internacionales más actuales, sino porque una gran parte de los 30 temas de ***SingStar Vol. 2*** se acompaña de vídeos musicales en alta definición (mostrándose a pantalla completa, ya que los marcadores de los márgenes se han eliminado). Aunque no todos; de hecho, en la contraportada se advierte que «se han incluido los videoclips de alta definición cuando ha sido posible». Por lo que, con esta aclaración, **Sony C.E.** explica que ha hecho todo lo posible por exprimir al máximo el rendimiento de **PS3** y que si no todo está en «Alta» es porque dichos *clips* han sido rodados en definición estándar. Así pues, esta nueva edición cumple nuestras expectativas, aunque aún esperamos con deseo esos micrófonos inalámbricos de los que un día la compañía habló... Si son tan ligeros y cómodos como los *Buzzers*, seré la primera en hacerme con ellos. Aunque parezca exagerado, un periférico *wireless* es capaz de mejorar y potenciar la jugabilidad de un título.

El factor «actual»

Comparando una y otra lista (la del *Vol. 1* y ***Vol. 2***), y viendo que tan sólo han pasado cinco meses desde sus lanzamientos, no entiendo cómo no esperan un poquito más y sacan un título único, definitivo y bueno (por aquello de que la economía no está para muchas florituras). Supongo que fueron las ganas de enseñar cuanto antes a sus usarios la *SingStore* y la Comunidad *SingStar*, más que el interés de ofrecer un nuevo y actual catálogo de canciones en **PS3**. Conseguir las licencias de las discográficas lleva su tiempo, así que sacrificaron el factor «actual» (*Corazón partío* es sólo un ejemplo, un *single* que Alejandro Sanz compuso en 1997) para darnos las llaves que abrían las puertas de la *SingStore*. Así pues, ***Vol. 2***, además de ofrecer idénticas opciones On-line que *Vol. 1*, tiene mejores licencias: *Papeles Mojados* de *Chambao*, *Déjame vivir* de *Jarabe de Palo* con La Mari (*Chambao*), *Sueños rotos* (*La 5ª Estación*), *Como un lobo* de Miguel y Bimba Bosé, *Estrella Polar* de *Pereza*, *Sigo llorando por ti* de *Pignoise*... Esto en cuanto a artistas en español, pero también se incluyen otros 15 temas en inglés no menos actuales.

Podrás grabar tus actuaciones (con la *PlayStation Eye*), hacerte fotos y subirlas a la comunidad *SingStar*. Allí, valorarán tus vídeos y podrás ver los de otros *singers*, participar en encuestas y comprar las canciones que más te gusten. A día de hoy ya hay disponibles un total de 339 canciones a un precio cada una de tan sólo 1,49 €. En cuanto a modos de juegos, ***Vol. 2*** no añade nada nuevo a la saga, pues siguen presentes las mismas opciones de Canta sólo o en multijugador (8 usuarios) en modalidades del tipo Pasa el micro, Batalla o Dueto. Para esta última se han incluido canciones a dos voces, del tipo *Como un lobo*.

Un SingStar de nueva generación: vídeos en alta definición, canciones recientes y acceso a la SingStore

la alternativa



SINGSTAR. También te permite acceder a la SingStore pero su catálogo de canciones es algo antiguo.





A dos voces. Esta vez, para hacer todavía más auténtico el modo Dueto, se han incluido canciones a dos voces.



Pereza. Ya es un habitual en la saga SingStar, esta vez con su canción Estrella polar del disco Aproximaciones (2007).

Pignoise. Sigo llorando por ti se incluye dentro del catálogo de SS, perteneciente al disco Cuestión de Gustos (2007).





evaluación


Una gran parte de los 30 temas que se ofrecen van acompañados de sus videoclips originales en alta definición. El catálogo de singles es más o menos actual.


Aún esperamos con ganas el lanzamiento de un SingStar con micrófonos inalámbricos... y también la inclusión de algún nuevo modo de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
No todos, pero algunos vídeos musicales están en alta definición. Este es el principio.	La mayoría de los singles han sido publicados en los dos últimos años. 15 en inglés y 15 en español.	La de siempre: conseguir el tono original. Esta vez los dúos son de verdad con temas a dos voces.	Su vida es infinita ya que te ofrece la posibilidad de hacerte tu SS a la carta accediendo a la SStore.	De manera sencilla podrás acceder a la Comunidad SS y a la SStore con 339 temas disponibles (1,49€).	Vídeos en alta definición (algunos), pero aún esperamos esos micros inalámbricos...	Buen catálogo de canciones, vídeos en alta definición y te permite acceder a la SStore. No está mal.
8,7	8,8	9,0	9,2	9,2	8,7	8,9



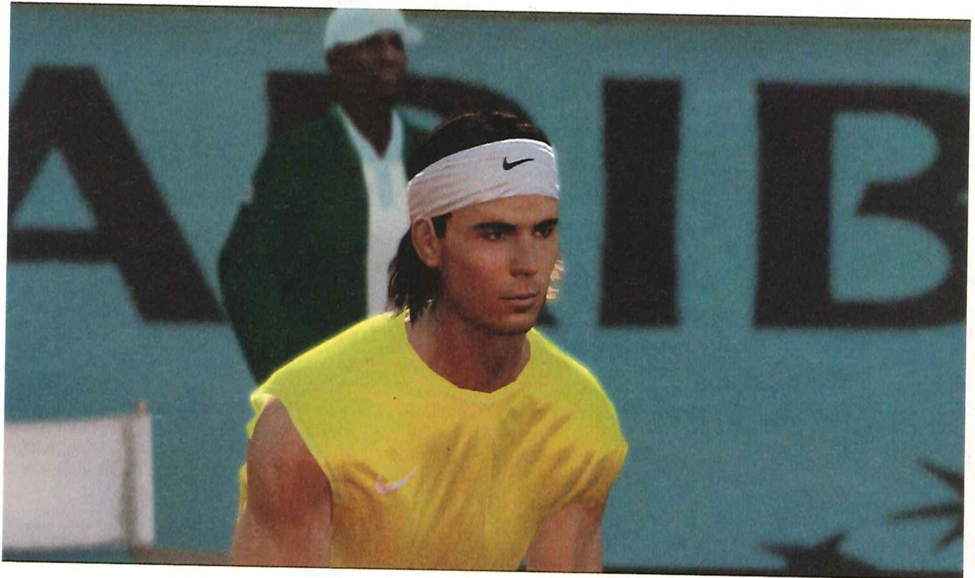




GÉNERO
DEPORTIVO
COMPAÑÍA
2K SPORTS
DESARROLLADOR
2K SPORTS
DISTRIBUIDOR
TAKE2
JUGADORES
X4
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (3.337 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
59,95 €
www.taketwo.es





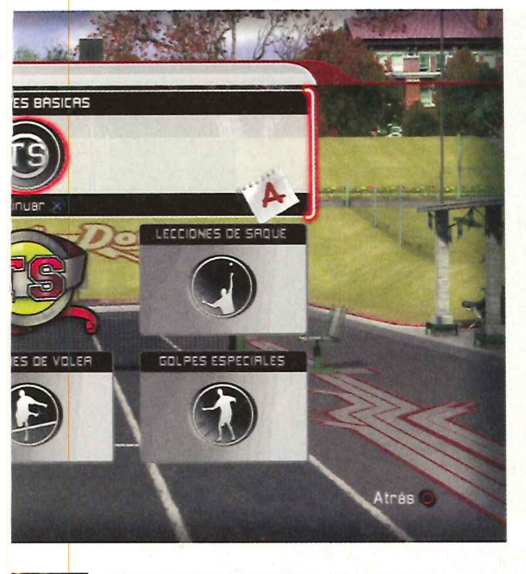


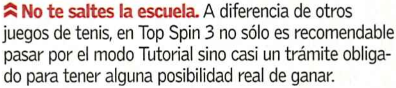
RAFA NADAL. Otro de los alicientes para los aficionados españoles será la presencia en exclusiva para PS3 del tenista mallorquín Rafa Nadal. Como en la realidad, es una auténtica «bestia parda» y comparte con Federer el mismo cómputo final de capacidades.

la alternativa



VIRTUA TENNIS 3. Los que prefieran un estilo más arcade de siempre podrán optar por este otro título.




No te saltes la escuela. A diferencia de otros juegos de tenis, en Top Spin 3 no sólo es recomendable pasar por el modo Tutorial sino casi un trámite obligado para tener alguna posibilidad real de ganar.



El cansancio acumulado durante el juego hará que fallen golpes que normalmente serían sencillos de devolver.





TOP SPIN 3



Tenis de alta escuela

recomendado PlayStation

HACE YA UNOS cuantos meses, los programadores de *Top Spin 3* nos comentaban su intención de hacer de él el mejor, el más realista, el más perfecto y original de los juegos de tenis. Dicho así suena muy presuntuoso y también a lo mismo de siempre. Pues hemos de decir que, más o menos, casi cumplen su palabra en muchas de sus aspiraciones. En algunas cosas es el más realista, se puede decir que es perfecto en otras, tiene un original planteamiento de juego mitad simulador y mitad *arcade*... Y, después de bastantes partidas, es posible que muchos crean que es el mejor juego de tenis. De primeras seguro que no. Los que no estén familiarizados con la saga y sí con el estilo de la gran mayoría de juegos de tenis, seguro que califican *Top Spin 3* como una auténtica patata en la que los jugadores fallan golpes tontos y en la que no hay forma de ganar un punto. Y es que este juego maneja parámetros muy distintos a los tradicionales. Todo es original, desde el saque al sistema de afrontar los golpes, y eso siempre requiere esfuerzos extras. Sin pasar por el modo de aprendizaje es imposible llegar muy lejos porque es un juego con un montón de controles y de combinaciones. Una vez que se manejan ciertas cuestiones, este *Top Spin 3* es realmente interesante, con una jugabilidad extraordinaria.

¿Realismo total?

Uno de los saltos más grandes de calidad había que esperarlo en el apartado gráfico y, en este sentido, hay que decir que en algunos temas sí cumple, pero en otros aún deben trabajar más. Hay aspectos que son absolutamente sobresalientes, como la aparición paulatina del sudor en la piel y en las prendas, o la congestión en la piel tras el esfuerzo de los jugadores. Esos elementos son de diez, sin discusión, como también nos gustan los cambios de iluminación o las inmensas posibilidades del editor de jugadores, quizás uno de los más completos y originales vistos en **PS3**. Se acabaron esos jugadores inmaculados, todos con cara de anuncio, porque con este editor podrás hacer a los tenistas tan feos y deformes como quieras, casi hasta alcanzar la realidad. Bromas aparte, *TS3* ha cuidado mucho algunos elementos, pero también se ha dejado algunas cosas por mejorar. Así, por ejemplo, nos encontramos con unas animaciones reales, casi perfectas, pero con problemas de secuenciación que, a veces, acaban por hacerlo todo un tanto irreal. Me explicaré mejor: si el golpe capturado



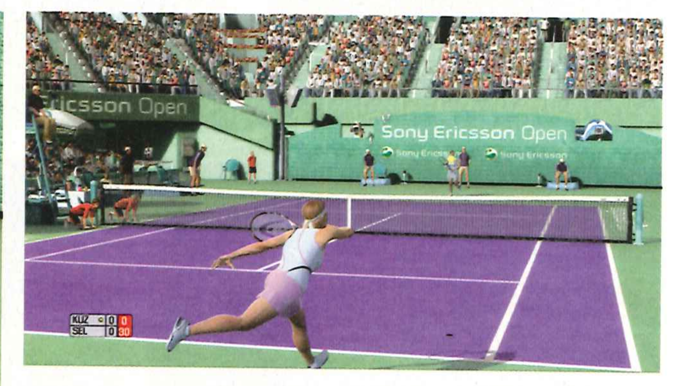


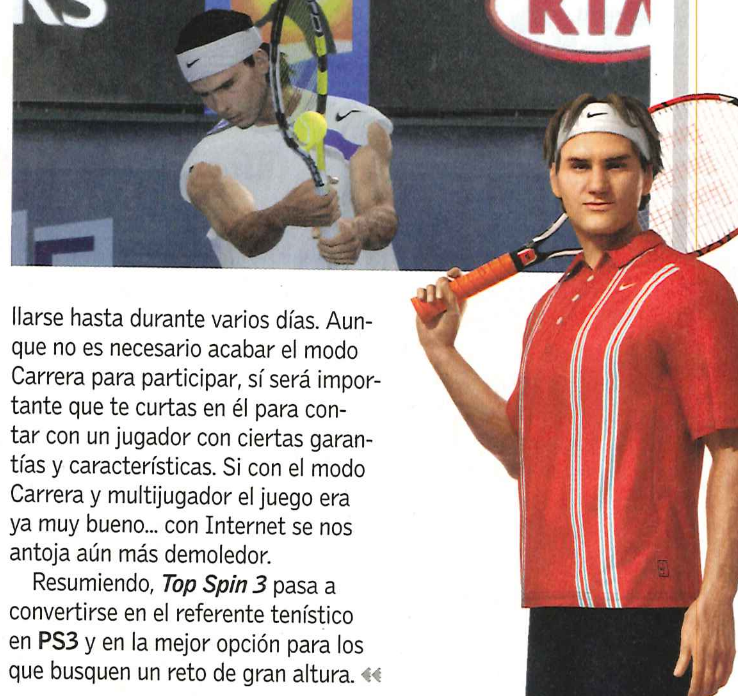
» **Sharapova.** El segundo sueño prohibido de los amantes del tenis femenino (el primero, sigue siendo Kournikova... aunque nunca llegase a ser una tenista) luce en todo su esplendor.



El realismo de algunas superficies es extraordinario, sobre todo en hierba y tierra batida.







No es el típico juego de tenis casi automático, aquí hay que trabajar los puntos y acertar con el golpeo

son dos pasos largos y uno corto a la derecha, el jugador siempre dará esos dos pasos y medio de la misma manera. Lo hemos visto a menudo en otros juegos deportivos y aquí, curiosamente, se nota más porque está muy bien animado. También hay que decir que se percibe mejor siendo espectador que durante el juego, así que no es una cuestión especialmente espinosa. Por lo demás, la enorme variedad de escenarios y el detalle de las mismas es asombroso. Los efectos luminosos que simulan el paso de las nubes o las diferentes climatologías son brillantes. Dejando a un lado el apartado gráfico, pero siguiendo el tema del realismo, en ***Top Spin 3*** se ha llevado el tema del cansancio un paso más allá y podremos apreciar cómo afecta el agotamiento al juego. Una gráfica indicará tu ritmo cardiaco y el de tu oponente. Así podrás observar cómo, llegado un punto de esfuerzo, se fallan más golpes o cómo les cuesta más llegar a determinadas bolas. No es determinante pero sí bastante influyente, y puede decidir más de un partido.

Conquista el mundo

Todos los modos de ***TP3*** cumplen con creces, pero sus programadores siempre han insistido en que su verdadera dimensión la vamos a encontrar en el modo en red. Habrá grandes competiciones multitudinarias con jugadores de todo el mundo y podrán desarrollarse hasta durante varios días. Aunque no es necesario acabar el modo Carrera para participar, sí será importante que te curtas en él para contar con un jugador con ciertas garantías y características. Si con el modo Carrera y multijugador el juego era ya muy bueno... con Internet se nos antoja aún más demoledor.

Resumiendo, ***Top Spin 3*** pasa a convertirse en el referente tenístico en **PS3** y en la mejor opción para los que busquen un reto de gran altura.

evaluación



Es el simulador de tenis con mayúsculas y es muy posible que también sea el mejor juego de tenis de PS3. Es duro y distinto, pero engancha y acaba por conquistar.



Si no has jugado a otros Top Spin, la experiencia puede ser algo distinta de lo esperado. No es un arcade y tampoco tiene el automatismo de otros juegos de tenis.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Tiene detalles muy llamativos... pero la animación a veces es algo artificial y reiterativa.	Los FX no son nada del otro mundo, pero la banda sonora cuenta con muy buenas canciones.	Mucho más exigente que un arcade, puede descolocar al principio pero es muy jugable.	Puede que sea uno de los juegos más largos... pero hay que perseverar para poder apreciarlo.	Podrás participar en grandes torneos mundiales con el jugador que hayas creado.	Hay detalles, como el sudor o la piel, en los que se nota que han intentado exprimir PlayStation 3.	Su peculiar estilo de juego al principio extraña, pero termina por enganchar como el que más.
8,9	8,5	9,2	9,3	9,2	8,7	9,0





Tu primera misión como guerrero será Proteger el Palacio: los jabalís se están llevando todo lo que encuentran a su paso, ¡evítalo!





Controlando a Tigresa deberás hacer frente al primer enemigo de final de fase. Como con todos, estudia sus rutinas de ataque.



DENSO ENTRENAMIENTO. Para aprender todos los movimientos de ataque del panda Po (seísmo, rodillo...) deberás superar un duro entrenamiento con maniquís de madera, trampas de pinchos, etc.

PS3

KUNG FU PANDA

Los osos también saben artes marciales



GÉNERO **AVENTURA/ACCIÓN**
COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **LUXOFLUX CORP.**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES



x4
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
es.activision.com
7+

LA EXPRESIÓN de pequeñito pero matón le viene ni que pintado a este título de **Activision**. Por un lado, pequeñito, porque va dirigido a los más jóvenes usuarios de **PS3**; y por otro, matón, porque posee todos los ingredientes de una buena aventura de acción con un interesante desarrollo: se rige por el argumento original de la película de **Dreamworks** (animadores de divertidas pelis como *Shrek*; así que, ya sabes por donde va su humor...) y hace uso de una mecánica de juego variada, y divertida. Podrás controlar no sólo a Po, el rechoncho panda, sino también a Tigresa, Shifu, Mono, Víbora, Grulla y Mantis. Evidentemente, el verdadero protagonista es Po, ya que con él te lo pasarás pipa. Posee infinidad de movimientos de ataque del calibre de un seísmo. Así, cuando pulsas X + Círculo, Po caerá en plancha provocando un pequeño terremoto; pero también podrás ejecutar *combos* mortales pulsando una determinada combinación de botones. Con el resto de la fauna, deberás superar ciertas pruebas; por ejemplo, con Grulla tendrás que poner a prueba tu habilidad con el sensor de movimiento del *Sixaxis*, deberás sobrevolar las nubes mientras esquivas los rayos de la tormenta. Con Mono realizarás todo tipo de acrobacias... En fin, con cada uno disfrutarás de una jugabilidad diferente.

En cada fase (13 en total) te espera un *final boss* y para derrotarle deberás estudiar sus rutinas de ataque. Si consigues vencer a todos serás nombrado como el Guerrero del Dragón.

la alternativa



INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL Con personajes Lego, basado en la saga y muy, muy divertido.

evaluación

Lo mejor es su jugabilidad, una aventura de acción que integra otros géneros como las plataformas, los puzzles, los combates... Además, incluye modos multijugador que desbloquear.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
8,5	8,6	8,7	8,6	-	8,5	8,6

Gráficos: Es vistoso, se mueve de manera fluida y los personajes son fieles a los del filme.

Jugabilidad: Variada: puedes manejar a 8 personajes, cada uno con distintas habilidades.

Duración: Alicientes como desbloquear minijuegos y personajes te hacen rejugar los niveles.

¿Quién dijo que la violencia estaba reñida con el mundo Lego? Aquí tenéis a Indy repartiendo estopa entre los seguidores Thugee.

PS3 PS2 PSP

PS3

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **LUCASARTS**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES 2
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **1080p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **59,95 €**
www. legoindianajones.eu
7+

PS2

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **LUCASARTS**
PROGRAMADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES 2
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **SÍ**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **128 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www. legoindianajones.eu
7+

PSP

GÉNERO **ACCIÓN/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **LUCASARTS**
PROGRAMADOR **TRAVELLER'S TALES**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
JUGADORES 1
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-NO**
GRABAR PARTIDA **80 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www. legoindianajones.eu
7+

LEGO INDIANA JONES
LA TRILOGÍA ORIGINAL

Héroe mítico y mecánica infalible

LOS VETERANOS Traveller's Tales (con 17 años en activo) hallaron una fórmula magistral con *Lego Star Wars*, y no parece que tengan intención de abandonarla. Aún por encima del encantador diseño **Lego** de personajes y escenarios, la clave del éxito de las plataformas plasticosas de Darth Vader y Cía. radicaba en la rejugabilidad que ofrecía el producto, animando al usuario a repetir una y otra vez los mismo escenarios en busca de esa ruta secreta que le faltaba, amasando puntos con los que coleccionar nuevos personajes.

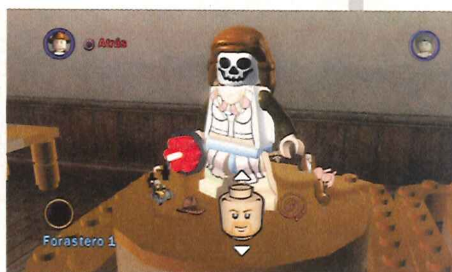
La otra gran franquicia de la factoría Lucas, *Indiana Jones*, es la protagonista de este nuevo despliegue de bloques cuadrados, secretos, y jugabilidad a prueba de bombas. A través de 18 niveles, ***Lego Indiana Jones*** recrea, con mucho sentido del humor, las escenas más memorables de las tres primeras películas del arqueólogo (la reciente *El Reino De La Calavera de Cristal* queda para otra ocasión). Desde la huida de la roca gigante de *El Arca Perdida* hasta las vagonetas de *El Imperio Maldito* o las tres pruebas de *La Última Cruzada*, los mitómanos de Indy se lo pasarán en grande con las incontables bromas y guiños introducidos por **Traveller's Tales** en una mecánica idéntica a los *Lego Star Wars*.

Indiana Jones y su gente

El desarrollo del juego no puede ser más simple, y a la vez más efectivo. Todo consiste en avanzar y resolver *puzzles*, saltando plataformas y reco-

Todos a la universidad. El campus en el que imparte sus clases el Doctor Jones sirve de punto de partida hacia otros niveles, además de ser el lugar donde comprar y diseñar nuevos personajes, adquirir trucos y admirar todos los hallazgos arqueológicos que hayas recuperado hasta el momento.









El látigo no sólo es una magnífica arma, también sirve de improvisada liana.

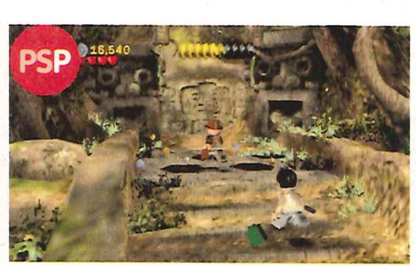
La persecución de vagonetas es vistosa, aunque de mecánica sosa.

Más de 60 personajes. Podrás utilizarlos en el modo libre, tras haberlos desbloqueado en la aventura principal, o después de pasar por caja en la tienda de la universidad.

giendo monedas con las que, más adelante, adquirir trucos y personajes extras destinados a explorar a fondo los niveles ya superados. Como sucedía en los *Lego Star Wars*, cada personaje posee diferentes habilidades. Indy es el único capaz de accionar resortes o sortear abismos con su látigo; su padre (una versión **Lego** de Sean Connery) puede descifrar jeroglíficos; Tapón y otros personajes de pequeño tamaño pueden colarse por trampillas, mientras que las chicas saltan el doble que sus colegas masculinos y los seguidores del culto *Thugee* obtienen excelentes beneficios a la hora de rezar a las estatuas. Todas estas habilidades no son plenamente explotadas hasta que probamos el modo libre (en los niveles ya supera-

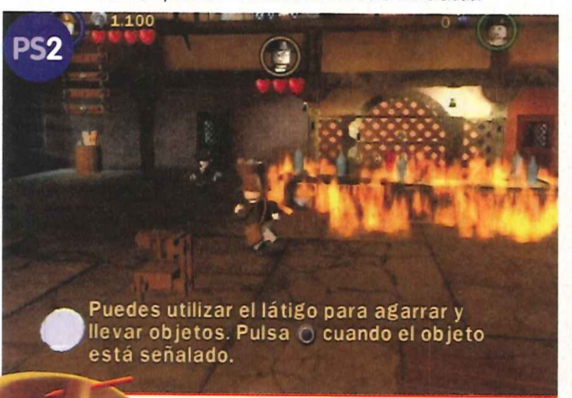


TEST





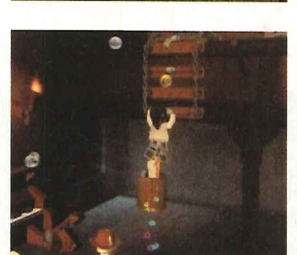
Indiana en 128 bits. La versión PlayStation 2 de Lego Indiana Jones es idéntica en desarrollo a la de PS3. Incluso en las dimensiones de los mapeados. Como muestra, aquí tienes la sala de trofeos de la universidad.

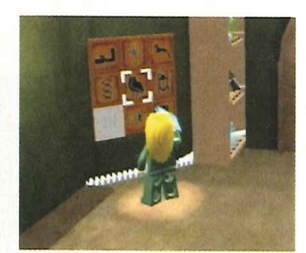


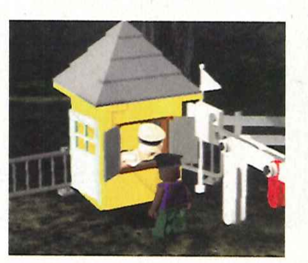
HABILIDADES Y FOBIAS. En Lego Star Wars el jugador podía acceder a diversas zonas dependiendo del personaje que controlara (cazarrecompensas, droides, tropas imperiales). Lo mismo sucede en Lego Indiana Jones. Para entrar en determinados sitios tendrás que disfrazarte de soldado alemán (con una gorra basta). Las trampillas sólo son accesibles para los personajes de pequeño tamaño, como Tapón. Willie puede romper los cristales con sus gritos. El padre de Indy, Elsa y otros eruditos son capaces de descifrar los jeroglíficos. Los seguidores de la secta Thugee podrán accionar varios ídolos rezando ante ellos. Las chicas pueden saltar el doble... Pero, ojo, los personajes tienen habilidades y también fobias. Indy es incapaz de pasar al lado de una serpiente...

















dos en el modo Historia) y contamos en cada nivel con hasta ocho personajes diferentes para combinar en cada momento.

Sin saber cómo, te verás atrapado por una espiral de exploración y codicia que superará con creces las 20 horas de juego. Un gran mérito, si tenemos en cuenta que el *look* y la sencilla mecánica de ***Lego Indiana Jones*** parecen etiquetarle, a primera vista, bajo el sello de juego infantil.

Un héroe, tres versiones

Esa misma sencillez de recursos y planteamientos hace que, al igual que sucediera con los *Lego Star Wars*, no haya prácticamente diferencias entre las versiones **PS3**, **PS2** y **PSP** de ***Lego Indiana Jones***. La primera presenta, lógicamente, un mejor acabado gráfico; pero teniendo en cuenta el esquemático diseño de los personajes y escenarios (todo creado con bloques **Lego**), los usuarios de **PS2** no van a tener, esta vez, motivos para la envidia. En cambio, los propietarios de la portátil sí; aunque no por los gráficos, que son excelentes, sino por la eliminación en **PSP** del modo cooperativo: uno de los pilares del éxito de la sociedad **Lego-Traveller's Tales**. En un juego como ***Lego Indiana Jones***, en el que la complicidad entre los dos personajes debe ser total (hay multitud de *puzzles* que reclaman la interacción entre ambos), la IA del juego, aunque efectiva, no puede competir con la diversión que provoca superar niveles, codo con codo, con un amigo. Sobre todo teniendo en cuenta que es posible diseñar tus propios personajes en una de las salas de la Universidad *Barnett*.

Cara y cruz para el Dr. Jones

Como ya he comentado, *Indiana Jones* repite al pie de la letra la mecánica de los *Lego Star Wars*; aunque, desafortunadamente, **Traveller's Tales** no contaba con el mismo material original que en el caso de la saga galáctica. Al Indy cinematográfico le sobra carisma, pero no tanto al resto

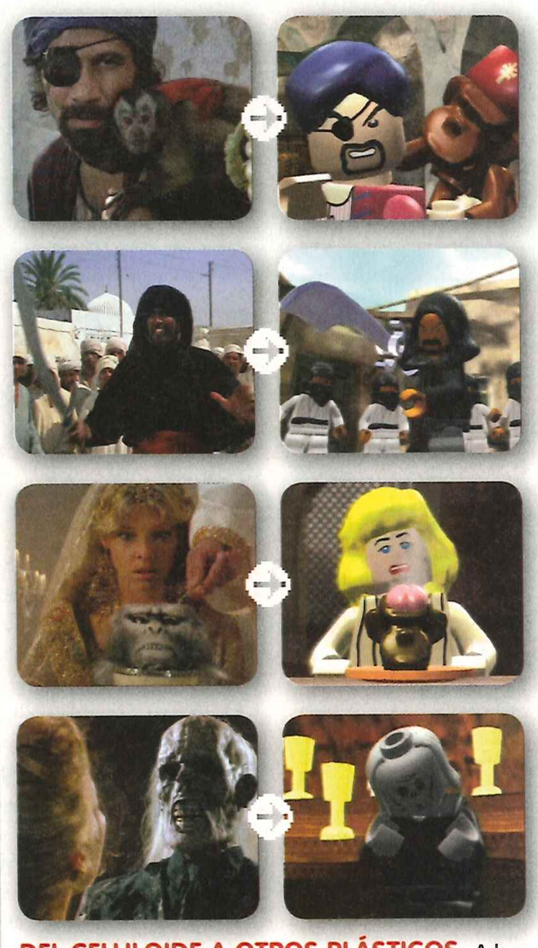
evaluación

		GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
 PS2	Teniendo en cuenta que no abundan las novedades para PS2 (dada la atención creciente a PS3), recibimos Lego Indiana Jones con los brazos abiertos. Y por menos de 40 €.	7,8	8,2	9,0	8,8		8,9
 PSP	En esencia, es el mismo gran juego que en PS2 y PS3. El problema ha sido la eliminación del modo cooperativo, una de sus mejores virtudes.	7,8	8,2	9,0	8,5	-	8,5









DEL CELULOIDE A OTROS PLÁSTICOS. Además de recrear los momentos icónicos de la trilogía (la roca gigante, la persecución en las vagonetas de la mina, etc.), Traveller's Tales ha querido parodiar hasta el más pequeño detalle de las películas de Spielberg. Aquí tienes una pequeña muestra: desde el mono espía al inacabado duelo contra el tipo de la cimitarra. Del inenarrable banquete en el palacio de Pankot (ese sorbete de sesos de mono) hasta las consecuencias de beber del Cáliz equivocado.

del reparto de las películas, bastante inferior en número a la parroquia *Star Wars*. Además, no es lo mismo desarrollar un juego en un universo repleto de robots, sables láser y combates espaciales que enfrentar a un aventurero contra indígenas y soldados alemanes (de los que, por cierto, se ha eliminado cualquier parafernalia nazi para no levantar polémicas). **Traveller's Tales** ha hecho un gran trabajo en algunos niveles, pero en otros se nota demasiado la falta de inspiración, como en el caso de la persecución en vagonetas de *El Templo Maldito* (todo un icono de la trilogía), tan vistosa a nivel gráfico como aburrida (sólo hay que golpear

En unos meses la fiesta continuará con Lego Batman

el cambio de vías). Pero aún con estas lagunas, la adictiva mecánica de ***Lego Indiana Jones*** lo encumbra como uno de los mejores plataformas del año, sobre todo en el caso de **PS2**, cuyo menguante catálogo de novedades empieza a sufrir el empuje de **PS3**. Y en unos meses, la fiesta continuará con *Lego Batman* que, por lo que pudimos comprobar en el reciente **PlayStation Day** de Londres, mantiene la misma mecánica. Lo dicho, a seguir explotando la fórmula...





La misma mecánica, sencilla y adictiva, que nos atrapó en los Lego Star Wars. Ideal para jugar con un amigo.



Tal y como temíamos, tratándose de diseños hechos con Lego, no aprovecha la potencia gráfica de PS3: es un poco más resultón que en PS2 y PSP, pero poco más.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Son gráficos con diseños Lego; así que, no esperes ver gráficos impresionantes.	Las bandas sonoras originales de John Williams acompañan en todo momento a la acción.	La impecable fórmula Lego SW regresa con toda su gloria. No podrás dejar de jugar.	Existen pocos arcades de plataformas que te animen tanto a repetir una y otra vez los niveles.	No ofrece ningún tipo de contenido On-line, ni multijugador ni material descargable. Lástima.	No utiliza el sensor Sixaxis ni el disco duro, pero sus gráficos corren al máximo: 1080p.	Un juego muy divertido destinado a los que valoran más la mecánica que los gráficos.
7,0	8,2	9,0	8,7	-	6,0	8,7

TEST

Si necesitas un medio de transporte, siempre puedes quitárselo al enemigo a la fuerza



BATTLEFIELD: BAD COMPANY



Antihéroes en territorio enemigo



GÉNERO **FPS**
COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR **DICE**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
JUGADORES **x24**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (467 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.battlefield.com/badcompany



NO SABEMOS si ha sido una jugada meditada o ha ocurrido por puro azar: ***Bad Company*** llega a **PlayStation 3** en el mejor momento. *COD4* pierde fuelle On-line frente a *GTAIV* y la quinta entrega de *Call Of Duty* empieza a asomarse en las secciones de noticias de toda la prensa lúdica. Necesitábamos un buen *shooter* para escapar de *Call Of Duty 4*, aunque fueran unas horas. Y ***Bad Company*** es, sin duda, lo mejor del género tras la obra maestra de *Infinity Ward*.

Las comparaciones son odiosas, pero es inevitable hacerlas en este caso, donde está en juego el prestigio de ser el mejor *shoot'em-up* del momento. Seamos sinceros: el modo multijugador On-line de *Call Of Duty 4* es perfecto e insuperable, hasta dudamos de que **TreyArch** llegue a igualar su calidad con *Call Of Duty 5*, pero el «Counter-Strike de la nueva generación» no es, de forma global, el *shooter* perfecto. No vamos a comparar punto por punto a ***Bad Company*** con *COD4*, pero aquellos que tengáis el juego de **Activision** vais a sentir algo de envidia por todo lo que **DICE** aporta al género con su *shoot'em-up*.

Battlefield: Bad Company está gobernado por el *engine Frostbite*, que se encarga de la comunicación On-line, la física, el sonido... y todo lo hace de forma magistral. Digamos que este juego es una proeza técnica al servicio de la jugabilidad; por ejemplo, su motor gráfico muestra unos gigantescos escenarios sin sacrificar detalle, ni ocultar el horizonte más próximo con niebla o terrenos forzadamente llanos, lo que se traduce en un área de juego mucho más grande que en otros títulos similares. **DICE** ha aprovechado esta capacidad gráfica para dotar de gran libertad de acción a su modo Historia, en el que se designarán ciertos objetivos y el jugador podrá llegar hasta ellos, y completarlos como le venga en gana: a pie por un camino, campo a través, a bordo de un vehículo que previamente habrá «cogido prestado» al enemigo... Las posibilidades son infinitas y la IA de los enemigos forzará al usuario a buscar la mejor manera de afrontar cada «misión suicida» encomendada a la *Bad Company*, compuesta por inadaptados sociales, entre los que se encuentra el jugador.

Como hemos mencionado, su modo multijugador no puede compararse al de *COD4*, pero eso no significa necesariamente que sea malo: ocho diferentes escenarios en los que un equipo tendrá que defender su oro y el oponente arrebatárselo, utilizando todo tipo de armas y vehículos.

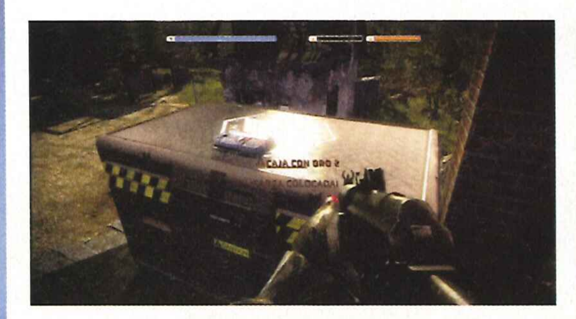
El engine Frostbite gestiona todo el apartado técnico de Battlefield: Bad Company de manera magistral

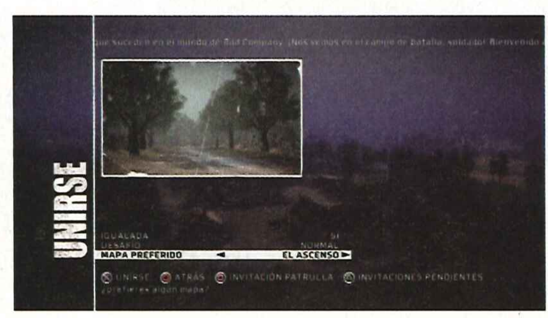
la alternativa



CALL OF DUTY 4 M.W. Si prefieres el modo multijugador al modo historia, COD4 es tu juego.







MULTIJUGADOR. Un equipo defiende y el otro ataca, objetivo: el oro. Podrás utilizar todos los recursos a tu alcance para conseguir la victoria a lo largo de ocho diferentes escenarios de extensión suficiente para albergar multitudinarios enfrentamientos, en los que podrán participar nada menos que veinticuatro jugadores de forma simultánea.





Libertad de acción. El desarrollo del título de DICE no te obligará a llegar y completar tus objetivos de una forma específica, como suelen hacer otros títulos similares.

evaluación

La libertad de acción, la posibilidad de utilizar vehículos y el impresionante motor Frostbite son lo mejor del título de DICE.



Lo pasarás en grande con el modo Historia, pero si esperas tantas posibilidades On-line como en COD4 te llevarás una ligera desilusión.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El motor Frostbite muestra los escenarios más grandes y detallados que hemos visto en un shooter.	Perfecto doblaje y un sonido 5.1 de altísima calidad, que emula ecos y reverberaciones.	Libertad de acción, buena IA enemiga, vehículos, dificultad ajustada, destrucción táctica...	Las siete misiones del modo Historia dan para mucho, pero el modo On-line es infinito.	Aunque sólo posee un modo de juego, es muy divertido y permite hasta 24 jugadores.	El motor Frostbite exprime el hardware de PS3 como pocos títulos de nueva generación.	Un shooter de lo más completo y divertido que aporta novedades técnicas y jugables.
9,3	9,4	9,3	8,2	8,4	8,9	9,2

Cada personaje cuenta con sus propias características. Lo mejor es buscar uno equilibrado.



EVERYBODY'S GOLF 2

recomendado CALIDAD PRECIO PlayStation

El doble de sí mismo



GÉNERO **DEPORTIVO**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
PROGRAMADOR **CLAP HANZ**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES **X16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **1.600 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **29,95€**
es.playstation.com
3+

YA SABEMOS QUE es algo pronto para andar pensando en la Carta de los Reyes Magos, pero para el próximo año nos gustaría pedir que los señores de **Clap Hanz** procuraran no sacar al mismo tiempo todas las entregas de *Everybody's Golf*. Cuando no estamos dándole a uno, andamos liados con el otro... y así no hay forma de descansar. Aunque se trata de juegos algo distintos, ambos son igual de jugables y, sobre todo, son lo mejor del género en ambas consolas. En el caso de ***Everybody's Golf 2*** para **PSP** algunas de sus novedades, como por ejemplo el modo multijugador en red, tienen aún más mérito y pueden suponer una auténtica revolución para los fanáticos de la saga.

Hay que reconocer que, al principio, nos asustó un poco ver que tiene las mismas cosas (incluso idénticos recorridos) que la primera parte, pero poco después se aclaró el panorama y se hizo evidente que había mucho, mucho más bajo el sol. Además de una nueva estructura de juego, también cuenta con nuevos personajes y otra fórmula para potenciarlos y hacerlos bastante más competitivos.

Doble ración del mismo plato

La indumentaria y los complementos conseguidos con las victorias cobran ahora protagonismo y van a ser, junto con los palos y las bolas, las nuevas formas de lograr más potencia y fiabilidad. Los recorridos, que a simple vista parecen sencillos, encierran multitud de trampas y, aunque la dificultad es más o menos la de siempre, se puede decir que esta edición es algo más exigente. De cualquier forma, la nueva estructura hace que todo sea muy progresivo, sin tener la sensación de sufrir fuertes saltos de dificultad.

Por lo demás, el juego que nos ocupa continúa siendo todo un modelo de rigor y el mejor para iniciarse en el género de los simuladores de golf por su simplicidad y claridad en el sistema de controles. Decimos simulador porque, aunque han añadido alguna exageración o ciertos elementos de fantasía en plan *arcade*, su comportamiento tiene todo el realismo y la precisión del mejor simulador de golf.

El apartado de ***Everybody's Golf 2*** que va a sorprender más al usuario es, sin duda, el nuevo modo multijugador en red con hasta dieciséis jugadores simultáneos. Es parecido al que vimos en **PlayStation 3** y ofrece al jugador salas con varias partidas ya organizadas, además de la posibilidad de crear las suyas propias. Siendo tú el anfitrión, podrás elegir desde el personaje a la velocidad del juego hasta el campo, o las reglas que van a regir el reto. Gracias a esta nueva opción de juego y al modo *ad hoc* es muy posible que ***Everybody's Golf 2*** se convierta en el mejor juego multijugador para **PlayStation Portable**.

De lo que no hay duda es de que, con esta esperada novedad, su jugabilidad alcanza ya cotas absolutamente colosales. Además, multiplica su ya de por sí considerable vida lúdica.

la alternativa



EVERYBODY'S GOLF
Algo más sencillo pero tan jugable como la segunda entrega.

VESTIDOS PARA GANAR

Además del tipo de palos y bolas con el que dotemos al personaje, sus características podrán verse potenciadas por los complementos con que los vistas. El aspecto resultante puede ser, muchas veces, un auténtico horror... pero puede beneficiar al golfista dotándolo de más potencia o más precisión en el control de la bola.

evaluación



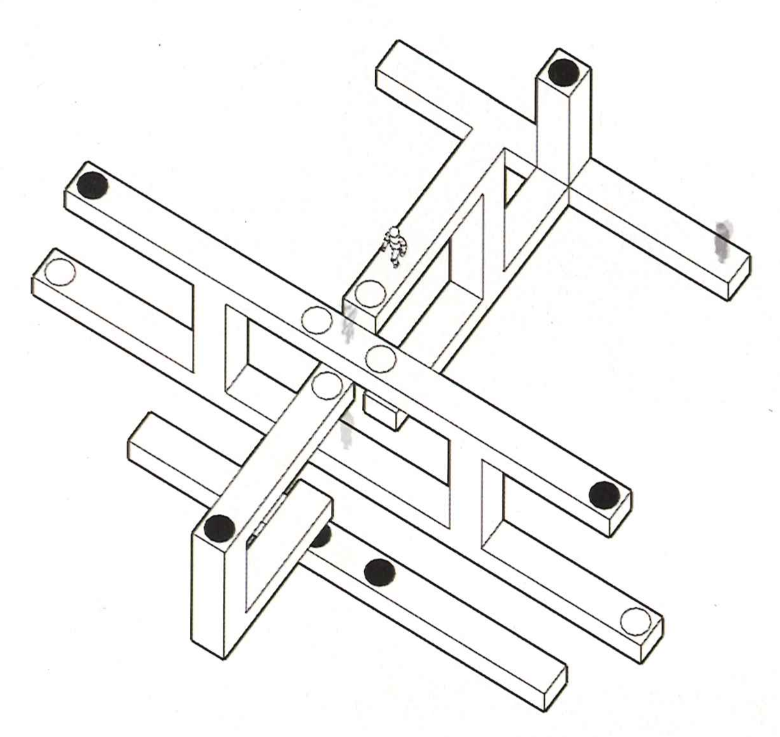
Su ya mítica jugabilidad se ha visto aún más potenciada con la modificación de la estructura de juego y, sobre todo, con la incorporación de más campos, nuevos personajes y la esperada presencia de los modos multijugador en red e inalámbrico.



Aunque su aspecto pueda parecer un tanto infantil, es un simulador muy completo y un juego con muy pocas lagunas. Si hay que buscar algún lunar, lo único que se nos ocurre son algunas cargas a la hora de la selección de personaje, pero nada grave.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
Alguna pequeña mejora en la animación de los personajes, pero es más o menos lo mismo.	En PSP no disfrutarás de voces dobladas al castellano, pero sí de una banda sonora original.	Vuelve a ser donde marca la diferencia. Divertido, preciso y al alcance de todo el mundo.	Es bastante más largo que su antecesor. Cuenta con más campos, nuevos retos y más modos.	Es la gran novedad de esta entrega. Promete más intensidad y más horas de juego.	Nos gusta tanto como el anterior y encima es bastante más completo.
8,4	8,2	9,2	9,0	9,2	8,9





Juega con la perspectiva para abrir camino al maniquí y alcanzar las zonas marcadas en el escenario.





PS3

ECHOCHROME







GÉNERO **PUZZLE**
COMPAÑÍA **SONY C.E.**
DESARROLLADOR **JAPAN STUDIO**
DISTRIBUIDOR **SONY C.E.**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SÍ (137 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **9,99 €**
www.echochromegame.com
3+

PLAYSTATION NETWORK se está convirtiendo en un referente para los buscadores de rarezas. Títulos como *Pain* se han ganado un lugar en los discos duros de **PlayStation 3** en medio mundo. Y ahora le toca el turno a uno de los juegos más llamativos de la última década: ***Echochrome***.

Su nombre es un preludio de lo que nos depara un título que revoluciona el género como hacía mucho tiempo no habíamos visto. No sabemos si llegará a tener la repercusión de un *Tetris* en este principio de siglo, pero queda patente que ***Echochrome*** se desvincula de todos los juegos de puzzle que le han precedido.

Aunque inicialmente se había previsto como exclusivo para **PSP**, finalmente **PlayStation 3** tendrá su propia versión del juego de forma descargable por 9,99 €. Mientras que la entrega en UMD para la portátil de **Sony** contará con 3 modalidades de juego y 228 niveles, la que alberga *PlayStation Network* ofrece 1 única modalidad y un total de 56 niveles.

Si todavía no tienes idea de qué va ***Echochrome***, te vamos a explicar de dónde procede la idea y cuáles son los principios que rigen su funcionamiento.

El juego se basa en el Sistema de Coordenadas OLE (*Object Locative Environment*) desarrollado por el japonés Jun Fujiki. Un motor que determina qué está sucediendo en pantalla dependiendo de la perspectiva. El estilo se inspira en la obra de M.C. Escher y las figuras imposibles de Reutersvärd. Todo esto se condensa en escenarios en blanco y negro que representan intrincadas construcciones por las que un maniquí se mueve automáticamente.

El objetivo del juego será conducir al maniquí moviendo el escenario para desbloquear el camino. Al cambiar la perspectiva desaparecerán obstáculos y se crearán puentes dejando que el maniquí avance por sí solo. Pero además será necesario que utilizar o esquivar determinados elementos del escenario. Por ejemplo, los puntos negros indican un agujero por el que es posible caer al vacío o a un nivel inferior de la construcción en que nos encontremos. Por el contrario, los puntos blancos actuarán a modo de muelles elevándonos a zonas superiores o también al vacío. El nivel se terminará cuando el maniquí alcance los objetivos previstos, ya sea un punto marcado en el mapa o sombras del mismo maniquí por las que habrá que ir pasando sucesivamente.

El esquema es simple, pero puede proporcionar escenarios infinitos gracias al *kit* que proporciona el juego para ir construyendo nuevos entornos. En **PlayStation 3** el entramado para crear nuevas formas está formado por una cuadrícula de 38x38x38 cuadrículas, mientras que en **PSP** el tamaño es menor, 18x18x18.

En lo que se refiere a la música, resulta original el empleo de temas clásicos que remarcan el caracter minimalista del juego. Pero al final terminan siendo un poco «tostón».

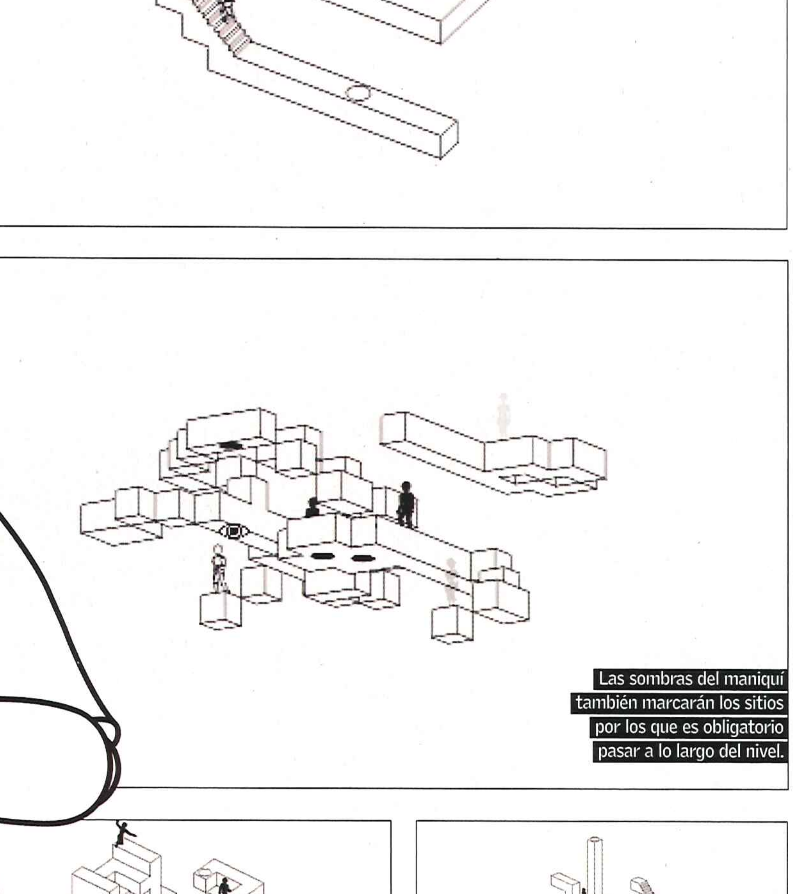
La versión de Echochrome para PlayStation 3 cuenta con 1 modalidad de juego y 56 niveles

la alternativa



LEMMINGS. Todo un clásico que está disponible en PSN y es la mejor opción para darle al «coco» aparte de Echochrome.

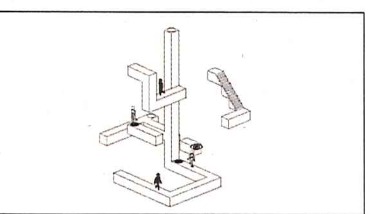

POR **R. DREAMER**

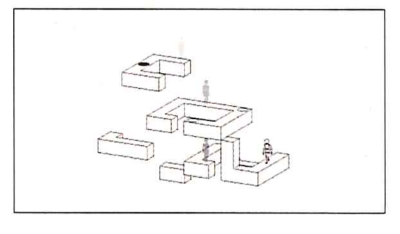


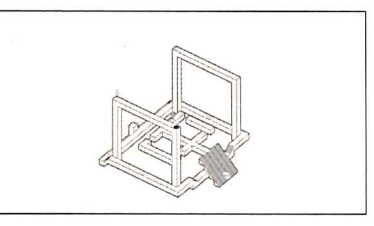
Los escenarios de la versión de PlayStation 3 son más grandes que en la entrega del juego para PSP.

Las sombras del maniquí también marcarán los sitios por los que es obligatorio pasar a lo largo del nivel.

Lienzo. En este editor se pueden crear todo tipo de escenarios utilizando bloques, escaleras, maniquíes, sombras, huecos y trampolines.

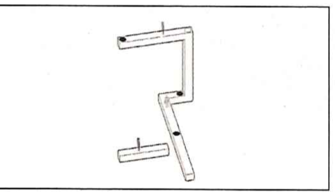




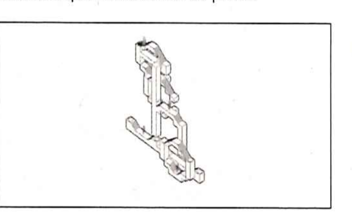




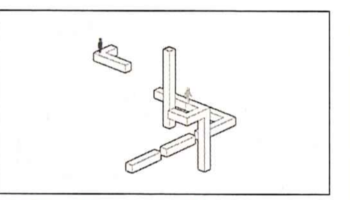
LAS CINCO REGLAS



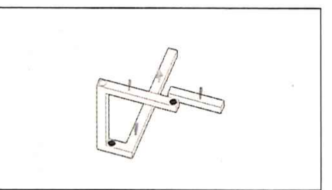
Viaje en perspectiva. Esta primera regla determina que si cambias la perspectiva girando el escenario podrás, por ejemplo, unir dos extremos sin conexión engañando a la vista haciendo que coincidan en un punto.



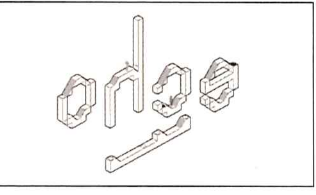
Aterrizaje en perspectiva. Esta segunda regla lo que indica es que el personaje, si cae por uno de los puntos negros que funcionan como agujeros, lo hará sobre lo que haya debajo, aunque su posición indique lo contrario.



Existencia por perspectiva. Para comprender la tercera regla imagina un hueco en el camino del maniquí. Pues si hay otro elemento que pueda ocultar a la vista el hueco, éste dejará de existir y el maniquí avanzará.



Ausencia por perspectiva. Es una regla muy parecida a la anterior, sólo que en lugar de crear algo inexistente hace desaparecer algo que exista. Por ejemplo, un agujero. Tápalo con otro elemento y el maniquí no correrá peligro.



Salto de perspectiva. En el caso de esta regla, cuando encuentres un punto blanco, será necesario mover el escenario de forma que la zona a la que quieras llegar esté siempre justo encima del punto de salto.



evaluación



Es un concepto totalmente nuevo en el género de puzzle. Su innovador sistema te enseñará a jugar con la perspectiva para encontrar una salida en cada escenario.

Como en la mayoría de juegos de puzzle, el juego se limitará a girar sobre la idea principal con nuevos y cada vez más enrevesados entornos. Pero el género es así.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Aparte del genial sistema para jugar con las perspectivas, el juego no destaca por sus gráficos.	El acompañamiento de música clásica resulta atractivo en un principio. Al final, puede ser agobiante.	Si te engancha la mecánica de juego, te lo vas a pasar en grande y es más exigente que un sudoku.	Una vez en las redes de Echochrome, tendrás 56 niveles exclusivos para PS3. En UMD serán 228.	A través de la conexión a Internet es posible compartir escenarios con los amigos.	El aprovechamiento que el juego hace del hardware de PS3 es meramente circunstancial.	Estos juegos no tienen término medio: o los amas o los odias. Si te gusta, vas a alucinar.
7,0	8,5	8,8	8,0	-	5,5	8,0

El combate aéreo aporta una perspectiva privilegiada sobre el campo de batalla.



ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS




Una batalla algo anticuada



GÉNERO
FPS
COMPAÑÍA
ACTIVISION
DESARROLLADOR
SPLASH DAMAGE
DISTRIBUIDOR
ACTIVISION
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CAST.
CONECTIVIDAD PSP
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
NO
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
www.activision.com



la alternativa



CALL OF DUTY 4: M.W. El hermanito mayor del género se come con patatas a humanos y Strogg.

Las consolas de nueva generación llevan meses alimentándose de formatos, géneros y sagas originales del mundo del PC. Se trata de un movimiento que busca satisfacer el hambre de títulos y modos de juego de un mercado en imparable crecimiento. Así, vemos aterrizar en nuestras consolas títulos como el inminente *Civilization*, perteneciente a un género, la estrategia, que a muchos nos gustaría ver más en las pantallas de nuestras **PlayStation**. En el caso de este ***Enemy Territory: Quake Wars***, título que salió para PC en septiembre del año pasado, nos hallamos, sin embargo, en el popular y muy consolero género del *shooter* en primera persona, un formato que las consolas han logrado adaptar con éxito desde el interfaz original de teclado y ratón al de los *pads* de toda la vida. Por eso, porque se trata de un género que ya ha demostrado ser capaz de proporcionarnos horas de diversión sin reparo, duele un poco más encontrarse ante este *port* que, parece ser, se ha dejado algo por el camino en su periplo desde el PC original a la máquina de **Sony**.

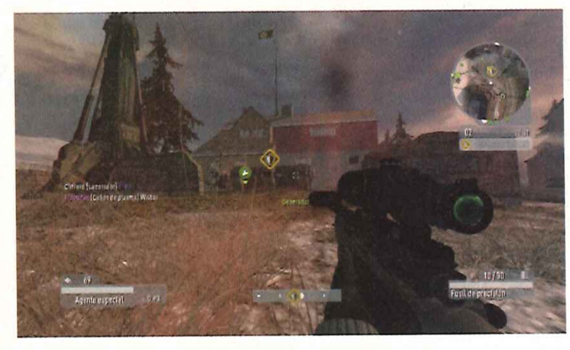
Shooter táctico

Enemy Territory: Quake Wars no es sino la confluencia de dos series clásicas del *shooter* en PC. Por una parte, el universo de *Quake*, creado por el visionario John Carmack para **ID Software** y absoluto pionero del *shooter* en primera persona. Por otra, la plantilla del *Wolfenstein: Enemy Territory*, donde se hacía incapié en la conquista del terreno y el juego en equipo. **Splash Damage** unió ambos formatos para dar origen a este título que hoy encontramos adaptado literalmente desde el PC a la **PlayStation 3** de la mano de **Underground** (antiguos **Z-Axis**). Así, nos encontramos con un *shooter* pensado íntegramente para el juego multijugador On-line: el jugador solitario se llevará la decepción de no encontrar aquí modo historia alguno. Doce extensos mapas aguardan, sin embargo, para los hasta 16 jugadores que decidan batirse el cobre en este título de gran componente táctico. Divididos en dos bandos permanentemente enfrentados, los humanos defensores y los alienígenas agresores Strogg, los jugadores deberán compenetrarse a la perfección en el juego On-line para lograr ir robándole territorio al enemigo hasta ganar la partida. Las diferentes clases disponibles ofrecen muy distintos estilos de juego (el «tanque», el sanador, el infiltrador...), lo que, unido a la gran varieda de vehículos y armas, proporciona un interesante terreno de juego que adolece, sin embargo, de un apartado técnico que no parece estar a la altura de toda una **PlayStation 3**.

Las diferentes clases disponibles y variado armamento y equipo ofrecen distintos estilos de juego



El buen uso y protección de los vehículos es crucial para la victoria.



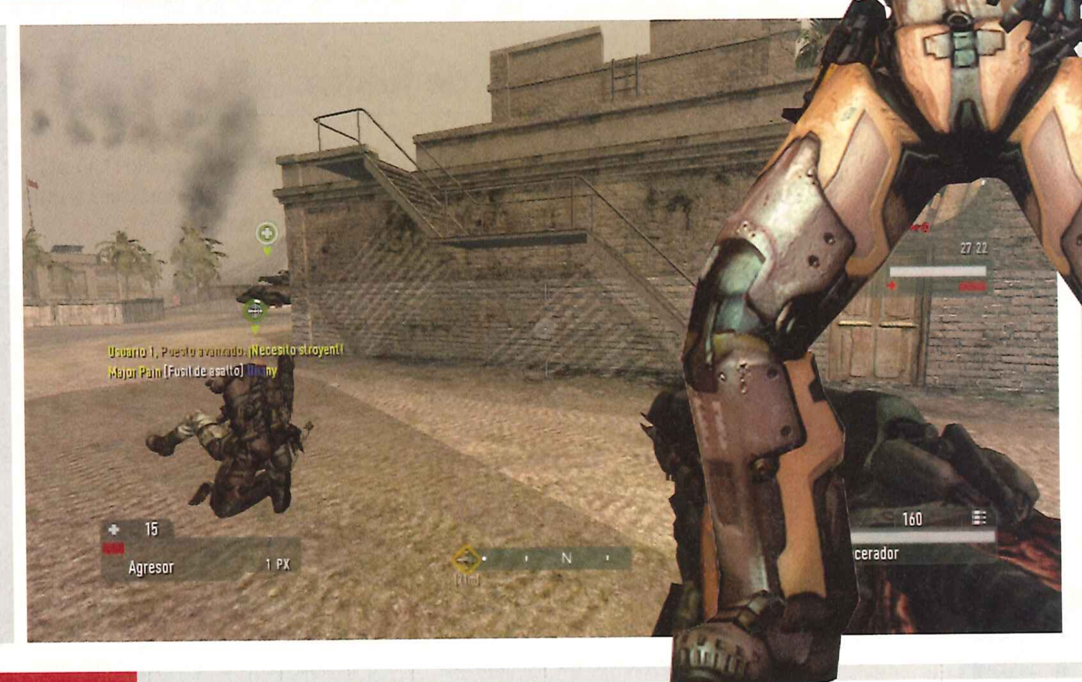


Armas de apoyo. El escudo Strogg es un ejemplo de arma defensiva: una vez desplegado, aporta una valiosísima barrera protectora... temporalmente.

Ojo de halcón. La mayoría de armas disponen de zoom, aunque sólo los rifles de francotirador son realmente efectivos a larga distancia.







ARSENAL. La colocación de torretas y el uso de vehículos pesados es vital para asegurar posiciones. Será fundamental protegerlas y repararlas... y proteger a sus ingenieros, si queremos mantener a raya el avance enemigo.

evaluación


La variedad de clases, armas y equipo permite muy distintas formas de jugar, desde el juego agresivo del soldado de primera línea al médico de combate.


El control: no hay sensación física al desplazarse por el terreno, ni en los impactos de las balas, y ocurre otro tanto en el manejo de vehículos, que parecen deslizarse.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Se nota la edad del juego original con una geometría algo pobre, especialmente en la distancia.	Sin caer en la pobreza, el apartado sonoro podría haberle sacado más provecho a la consola.	Control «deslizante» y violencia demasiado poco realista, pero armas y clases variadas.	Si encuentras buenos grupos de juego, el número de mapas permite bastantes horas de juego.	Toda la diversión se concentra en combates On-line de alto componente táctico. Piques seguros.	Sin duda el peor apartado: se nota que el original tiene casi un año. Tirones y dientes de sierra.	Su planteamiento es bueno y divertido, pero técnicamente necesitaría un empujón.
7,3	7,5	7,4	7,8	8,0	6,0	7,6

La mezcla entre la ambientación «Western» y la futurista se dan la mano de nuevo.





GÉNERO
ESTRATEGIA/RPG
COMPAÑÍA
KOEI
PROGRAMADOR
NIPPON ICHI
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS-INGLÉS
SELECTOR
50/60 HZ **NO**
PANTALLA
PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND
SÍ
MEMORY CARD
128 KB
P.V.P. RECOMENDADO
44,95 €
thesoulnomad.com
12+

la alternativa



DISGAEA 2.
Otra «joya» del género, recomendada para los jugadores más expertos en esto de la estrategia.

SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS

Otra vuelta de tuerca al género

UNA MEZCLA de sentimientos apareció en mí a la hora de recibir la versión *Review* de este juego. Por un lado, estaba contento de recibir una nueva producción de los geniales **Nippon Ichi**, que en el pasado han dotado a **PlayStation 2** y **PSP** de algunos de los mejores juegos de rol estratégico (o SRPG) que se han visto en mucho tiempo. Pero a la vez, sentía una extraña pereza al tener que enfrentarme por enésima vez a una fórmula que, si bien ha dado siempre grandes resultados, no deja de exigir por parte del jugador grandes dosis de paciencia y atención debido a su complejo sistema de juego, sus largas y numerosas secuencias no interactivas y sus enrevesados diálogos (sobre todo para aquellos que no tengan un nivel medio-alto de inglés).

Sin embargo, me he llevado una gran sorpresa al descubrir que este *Soul Nomad* es bastante diferente de la saga *Disgaea* (y de sus «primos» aparecidos también en **PS2**: *La Pucelle Tactics* y *Phantom Brave*); además, todos los cambios efectuados han sido para mejor y, sin duda, suponen un gran soplo de aire fresco.

Lo nuevo y lo viejo

Aunque bien es cierto que hay cosas que no han cambiado, porque tampoco hacía falta. La historia sigue siendo una mezcla de seriedad, épica y un sentido del humor muy particular; uno de los puntos fuertes del juego. Ciertos personajes de lo más carismáticos surcan un argumento muy bien construido, ayudado en parte por una fantástica interpretación de las voces (aunque en inglés, eso sí). El desarrollo del videojuego sigue centrándose casi exclusivamente en los combates y en la preparación del ejército, ya que la exploración del escenario se limita a un simple mapa bidimensional.

Los enfrentamientos siguen siendo por turnos y se desarrollan sobre campos de batalla divididos en cuadrículas; aunque ahora cada uno de los personajes que pongas sobre ellos (al comenzar el combate sólo estará el protagonista, el resto será él el que tenga que invocarlos) es en realidad el «capitán» de un grupo de unidades. Cada uno de estos equipos, conocido como *rooms*, puede ser diseñado a tu antojo, con todo tipo de unidades (magos, arqueros, luchadores, bestias y demás) colocadas en la formación que desees (a medida que avance el juego irás descubriendo nuevas, que otorgarán diferentes habilidades).

Puede parecer difícil, pero gracias al completo sistema de ayuda y a un poco de atención por tu parte, el sistema de combates (y el de mejora de tu creciente ejército) se muestra mucho más sencillo, divertido e intuitivo que en las anteriores producciones de la compañía. El apartado gráfico, eso sí, sigue siendo bastante similar, con personajes bidimensionales de efectivo diseño manga, aunque con poca resolución, y escenarios igualmente simplistas. No se puede tener todo...





» Añade unidades. A través de esta pantalla podrás adquirir nuevos soldados para tu ejército. Existe una grandísima variedad para elegir.



Decora tu habitación. Cada uno de los «escuadrones» que componen tu ejército está formado por varias unidades que ocupan una «habitación» en un mundo paralelo. Podrás cambiar la formación y la composición de este equipo entre las batallas, además de añadir elementos a la sala que cambien las características de las unidades que se encuentren en su interior.

Sacrei

Los cambios introducidos en el juego le han sentado de maravilla









La mecánica de juego te atrapará sin remisión a poco que te guste el género y le dediques algo de tiempo. La historia también invita a seguir avanzando.

Sigue sin ser un título apto para todos los públicos, sobre todo si tenemos en cuenta la barrera que supone el idioma para muchos jugadores.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Parece que los creadores de Nippon Ichi no están preocupados por deslumbrar en este apartado.	Las melodías están bien creadas, pero las voces de los personajes cobran todo el protagonismo.	A prueba de bombas gracias a su profundidad y a su libertad en la gestión del ejército.	Más de 45 batallas, además de muchas otras opcionales, te esperan a lo largo de su desarrollo.	PS2 sigue demostrando que aún puede ofrecer horas y horas de diversión a los usuarios.
7,9	8,9	9,0	9,1	8,8


Las condiciones atmosféricas pueden variar durante la prueba y ser un motivo más de preocupación.





PS2





GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **BLACK BEAN**
PROGRAMADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **NO**
MEMORY CARD **318 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.thq-games.com/es

la alternativa



MOTOGP 7. Considerado por los amantes de las dos ruedas como el mejor juego de motos para PlayStation 2.

SBK 08





La dificultad será la clave

LOS VIDEOJUEGOS no son como las matemáticas, pero en algunos casos sí hay elementos que los hacen un poco más predecibles. Por ejemplo, si cuentas con la licencia oficial se puede decir que tienes un 50% más de posibilidades de tener éxito o, por decirlo de otra manera, vas a vender el doble de lo que normalmente venderías sin ella. Claro está que además de la licencia, el juego debe tener unos mínimos de calidad o, al menos, de jugabilidad.

En el caso de ***SBK 08 Superbike World Championship*** para **PS2** hay que decir que al menos esa premisa sí se cumple y se puede decir que se trata de un título correcto en cuanto a calidades y bastante jugable, sobre todo en el modo *Arcade*. De hecho, el factor más determinante para divertirse jugando a ***SBK 08*** es acertar con el estilo de juego que más se acerque a nuestro gusto. Aunque habrá algún usuario que prefiera que le den ya todo listo y con una dificultad estándar, estamos seguros de que muchos aficionados a los juegos de conducción con motos se decantarán por la fórmula elegida por **Black Bean**. Aquí, para bien o para mal, el nivel de exigencia lo marcaremos nosotros.

Fácil o difícil

En la medida que nos alejemos del modo *Arcade*, con todos los ajustes automáticos para hacerlo lo más jugable posible, ***SBK 08*** se irá volviendo más simulador; es decir, más estricto y purista. Así que, si después de unas carreras vemos que aquello va camino de convertirse en un apacible paseo, siempre podemos ir eliminando ayudas para hacerlo un puntito más difícil. Si decidimos irnos a la simulación pura y dura, la cosa se pondrá tan seria como en los juegos de *Formula 1* y cada error será penalizado con el máximo rigor.

En nuestra opinión, esta es la fórmula perfecta para contentar a cualquier tipo de usuario, desde el que comienza hasta a aquel que ya ha pasado por mil y una batallas. Otro acierto que habría que anotar en la cuenta de **Black Bean** es el claro y preciso sistema de flechas de colores para indicarnos las curvas y la velocidad correcta a la que debemos tomarlas.

Si la señal aparece en rojo, hay que frenar hasta que se ponga más o menos amarilla y buscar la trazada correcta ya que los demás pilotos suelen arriesgar muy poco. De hecho, suele ser el momento ideal para ganar posiciones al más puro estilo Rossi. Por nuestra experiencia, lo único que hay que hacer es frenar sin miedo, aunque nos quedemos casi parados, y evitar caerte.

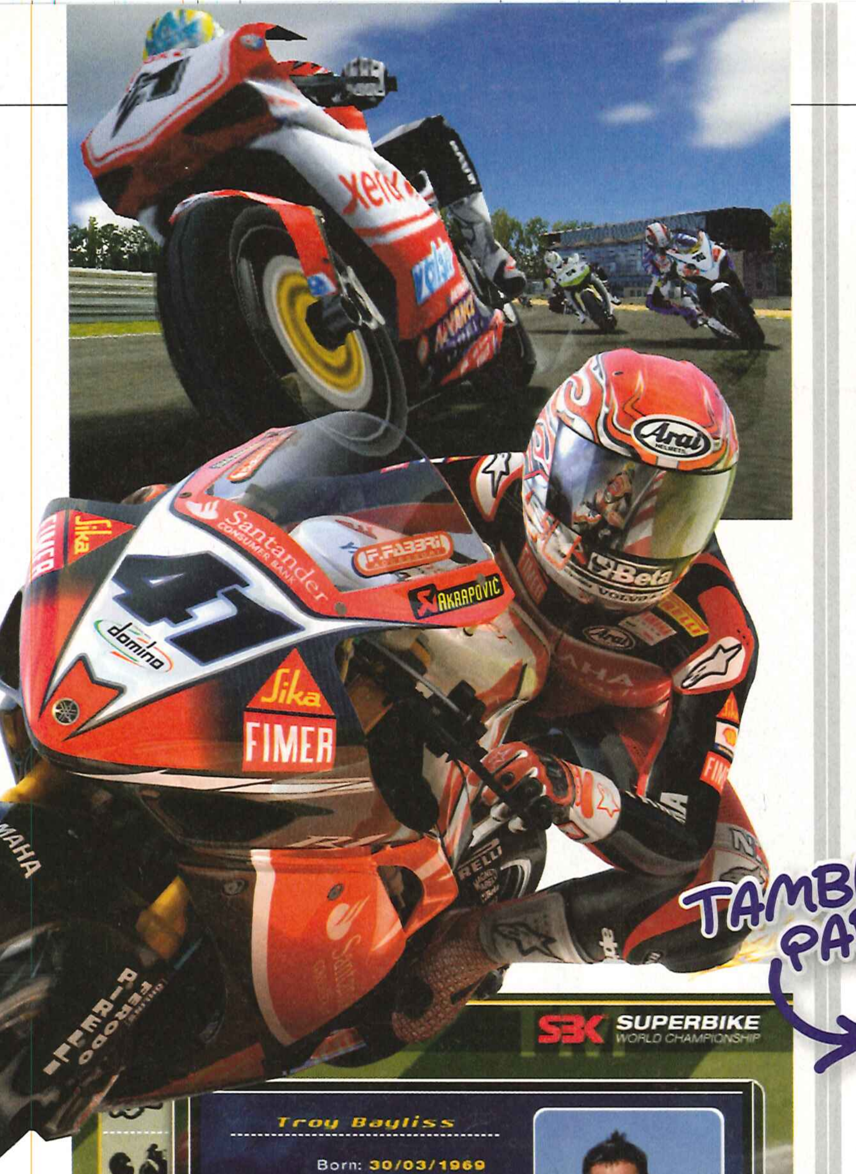
Al juego le pasa un poco como a la competición real en España... MotoGP tiene más éxito y seguidores



evaluación


Si acertamos con la dificultad justa, las carreras y el campeonato tienen bastante intensidad y mucha emoción.


La diferencia de arcade a simulador es demasiado grande: o muy fácil o muy difícil. Las cargas, un poco largas.







TAMBIÉN PARA

PSP

SBK 08





En PSP luce más

NO ES EL PRIMER caso y seguro que tampoco será el último, pero aunque sea el mismo juego, la entrega para **PSP** nos parece que tiene mejor pinta que en **PS2**. No sabemos si es porque en la pantalla panorámica todo parece como más centrado y más cercano a la acción, pero el caso es que de tener que elegir nos quedamos con ésta de **PSP**, y no sólo por temas visuales. Por ejemplo, las cargas son bastante más cortas, uno de los temas que menos nos gusta de **PS2**, y no hay diferencia alguna en los modos salvo en el multijugador, en el que encima también sale ganando ya que **PS2** no cuenta con esta modalidad. La jugabilidad y la dificultad son las misma, y dependerá de ti que sea más fácil si te decantas por el modo *arcade*, o más riguroso si te pasas a la simulación.

Hay cinco configuraciones prefijadas de menor a mayor dificultad y posibilidad de tunear las motos en lo que se refiere más a aspectos mecánicos que estéticos. Aunque no pueda considerarse el mejor juego de motos para **PSP**, no es una mala opción para matar el mono de los aficionados.

GÉNERO **CONDUCCIÓN**
COMPAÑÍA **BLACK BEAN**
PROGRAMADOR **MILESTONE**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES **x6**
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95€**
thq-games.com/es
3+

En SBK 08 podremos disfrutar de la presencia de pilotos españoles como Checa, Fonsi Nieto y Rubén Xaux.





GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Las motos están muy bien, pero los escenarios son un tanto sosos y desangelados.	Una banda sonora de lo mejor que hemos escuchado últimamente. Muy potente.	Dependerá del nivel de dificultad: te resultará muy jugable o más bien un infierno...	La dificultad elegida es el factor determinante para que nos dure más o menos.	Mejor que la anterior entrega para PS2 pero sin exageraciones.
7,8	8,0	8,0	8,2	8,1

evaluación

Una medalla más para PSP, que vuelve a ofrecer el mismo juego que en PS2 pero mejorando algunos de sus problemillas. Por lo demás, un título de conducción entretenido y con muchas variantes para el entretenimiento.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,0	8,5	8,0	8,5	8,8	8,4

TEST



PS3

HAZE

Cuando las promesas son incumplidas

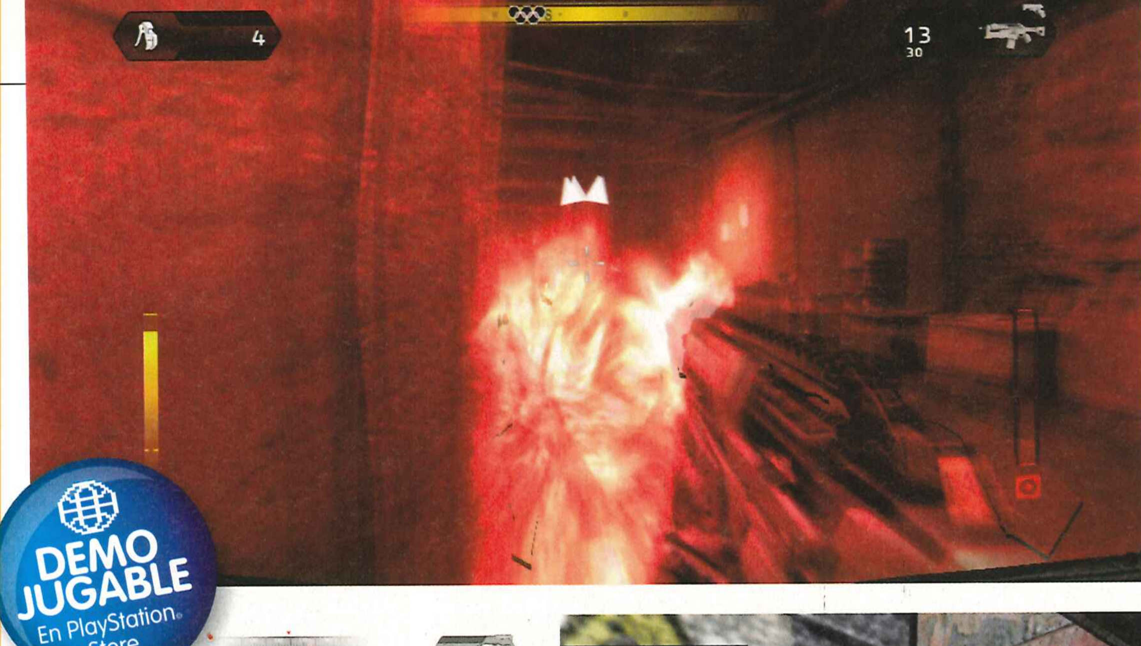
GÉNERO
SHOOTER SUBJETIVO
COMPAÑÍA
UBISOFT
DESARROLLADOR
FREE RADICAL DESIGN
DISTRIBUIDOR
UBISOFT
JUGADORES
x16
ON-LINE
SÍ
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-CASTELLANO
CONECTIVIDAD
PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE
SÍ (3.819 MB)
P.V.P. RECOMENDADO
69,95 €
hazegame.com
18+

la alternativa

CALL OF DUTY 4. El mejor shooter subjetivo de PS3. Si aún no es tuyo, no lo dudes.

TANTOS MESES de espera, tanta expectación creada, tanto secretismo y especulación en torno a su desarrollo para esto. Ese es el pensamiento que ha acudido, de manera irremediable, a todo miembro de la redacción que ha pasado más de dos minutos «disfrutando» de la primera producción de **Free Radical Design** para **PlayStation 3**. Y eso que el juego tenía todas las papeletas para ser un éxito, de hecho así lo transmitimos en las *previews* y reportajes que hemos realizado del mismo. Un grupo de programación de lo más solvente (con obras en su haber como la saga *TimeSplitters*), una premisa muy interesante (la Guerra del Futuro, con soldados pertenecientes a grandes corporaciones mejorados gracias a una sustancia externa y las repercusiones éticas que ello conlleva) y un apartado técnico desarrollado en exclusiva para **PlayStation 3**. No sabemos qué ha salido mal, pero sospechamos que la causa del «desastre» final ha tenido más que ver con las

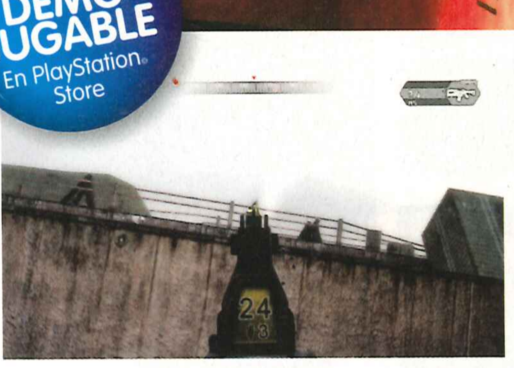
Una de las mayores decepciones que recordamos en la historia reciente



POR **LAST MONKEY**

El Néctar. Esta sustancia provocará que, mientras seas un soldado de Mantel, las cosas sean mucho más sencillas. Lo malo es que cuando cambies de bando todos tus ex-compañeros no parecen utilizarlo durante los combates.

DEMO JUGABLE En PlayStation Store





El juego cuenta con una buena colección de armas de fuego que tendrás a tu disposición.



La modalidad multijugador competitiva permite un máximo de 16 participantes.

urgencias de **UbiSoft**, compañía distribuidora del juego, que con los propios programadores.

Haze ha resultado ser un título mediocre que, sin llegar a ser malo de solemnidad, presenta una jugabilidad simplona (los prometedores elementos que le harían innovador han sido mal aprovechados), una Inteligencia Artificial nefasta y, sobre todo, una línea argumental que hará sonrojar más de una vez al jugador debido a sus estereotipados personajes (que rayan en la caricatura) y sus manidas conversaciones. El apartado técnico se salva en algunos puntos del diseño, pero la calidad y resolución de las texturas deja mucho que desear. Así pues, sólo las opciones multijugador, sobre todo en la modalidad de Campaña Cooperativa para cuatro jugadores, pueden redimirle algo.

evaluación



El hecho de poder compartir la modalidad principal de juego con otros tres amigos (uno más en la misma consola) anima bastante el desarrollo.



Se encuentra, en todos los aspectos importantes, a años luz de otros shooters en primera persona aparecidos recientemente para PlayStation 3.

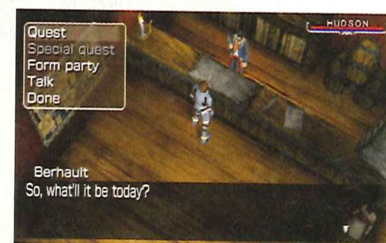
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
El diseño de los personajes y escenarios es acertado, pero no así la calidad técnica de los mismos.	Los efectos cumplen su cometido con solvencia, pero las voces dejan bastante que desear.	Sencilla, sin complicaciones, pero también tremendamente repetitiva y lineal.	La modalidad principal no te llevará más de ocho horas, aunque siempre queda el modo On-line.	Sin duda, lo mejor del juego, con cantidad de opciones para compartir el desarrollo.	Ni siquiera Haze ha sido desarrollado en alta resolución, sino que ha sido «escalado» a 720p.	Ninguna de las muchas expectativas que teníamos puestas en él se ha visto satisfecha.
7,6	7,9	7,5	8,0	8,4	6,9	7,5

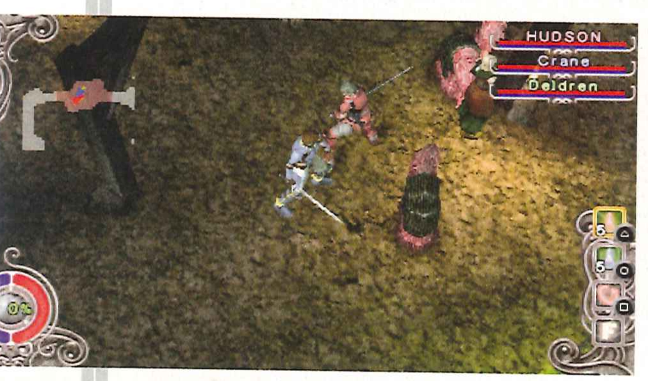


El tosco diseño de los personajes recuerda a los juegos de PSone.











A tu imagen. Al comienzo del juego podrás «personalizar», de forma bastante limitada, las características del héroe elegido.

PSP



GÉNERO
RPG DE ACCIÓN
COMPAÑÍA **RISING STAR GAMES**
PROGRAMADOR
HUDSON SOFT
DISTRIBUIDOR
VIRGIN PLAY
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
INGLÉS-INGLÉS
GRABAR PARTIDA
352 KB
CONECTIVIDAD
PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO
39,95€
www.risingstargames.com
12+

DUNGEON EXPLORER

Un clásico casi olvidado

Y ES QUE muy pocos recordaréis un título de la poca popular **Turbografx** con el mismo nombre que el que nos ocupa. Se trataba de uno de los primeros juegos pertenecientes al género bautizado por los anglosajones como «dungeon crawler». Es decir, un *RPG* de acción que, bajo una perspectiva normalmente aérea, invita al jugador a explorar distintas mazmorras y entornos similares mientras acaba con cientos de enemigos a mandoble limpio, cumple determinadas misiones, gana experiencia y mejora su equipamiento.

Este concepto se ha mantenido casi intacto en esta encarnación para **PSP** que llega la friolera de 19 años después. Seis personajes para elegir (guerrero, mago, ladrón...) y un pueblo con pocos lugares (tiendas, gremio de aventureros y demás) que visitar servirá como base de operaciones. El meollo de *Dungeon Explorer* se desarrolla en una única mazmorra de diferentes niveles plagados de enemigos. En muchos momentos irás acompañado de otros personajes controlados por la consola (o por jugadores humanos gracias al multijugador *ad hoc*), pero su falta de variedad en todos los aspectos acaba lastrando su desarrollo, que se vuelve tedioso muy pronto; aunque el método de evolución del personaje elegido está, al menos, bien implementado.

la alternativa



DUNGEON SIEGE: T.O.A.
Planteamiento similar, pero resultados mucho mejores en general.

evaluación

Si eres un auténtico aficionado a este tipo de juegos puedes sacarle bastante partido, aunque tendrás que lidiar con un desarrollo repetitivo y un apartado gráfico y sonoro que dejan bastante que desear.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
6,9	7,2	7,9	8,1	8,1	7,7
Mediocres en general. Horrible el diseño de los personajes.		Su mecánica es de probada eficacia, aunque también algo repetitiva.		Cooperar con otros dos amigos es sin duda lo mejor de este título.	

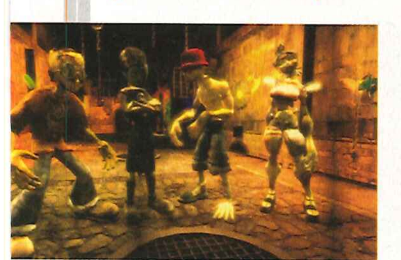



Cuatro adolescentes contra un frenesí de monstruos que salen de no se sabe dónde. La masacre, mejor si es compartida.



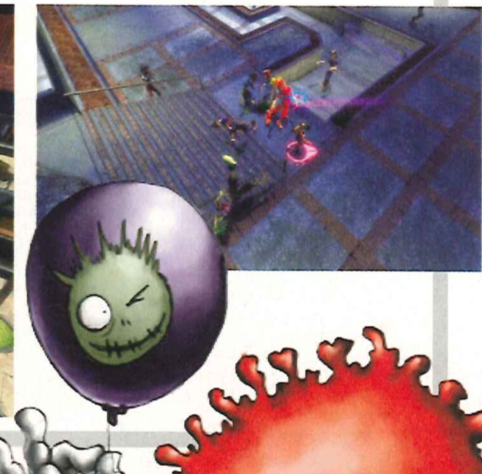


RINGS OF DEATH. Los escenarios de los modos multijugador son auténticos rings de muerte y destrucción, llenos de power ups, munición y armamento de todo tipo.









PS3

MONSTER MADNESS GRAVE DANGER

Holocausto zombi a cuatro bandas





GÉNERO **ACCIÓN ZOMBI**
COMPAÑÍA **SOUTHPEAK GAMES**
DESARROLLADOR **PSYONIX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.monster-madness.com
12+

MONSTER Madness fue una de las grandes sorpresas del catálogo de los primeros meses de vida de Xbox 360: renunciando a la tendencia de todos los juegos de la época de sorprender e impactar por la vía gráfica, *Monster Madness* recuperó una mecánica de *arcade* clásico y la bañó en ironía y homenajes a los mitos del cine y los tebeos de terror de bajo presupuesto. El resultado no barrió en ventas, pero fue un soplo de aire fresco.

Grave Danger es un fiel *remake* para PS3 que mejora notablemente la propuesta original: de dificultad más ajustada, menos *hardcore*, ha solucionado los irritantes problemas de cámara que tenía el *Monster Madness* original y ha añadido una buena cantidad de extras: un modo cooperativo On-line para cuatro jugadores, 25 niveles nuevos, 100 accesorios para tunear el aspecto de los personajes, 25 minijuegos completamente nuevos y varios modos multijugador On-line.

Grave Danger se ha preocupado por reforzar los aspectos multijugador del título, y eso es una estupenda noticia: en juegos como éste, cuya principal baza es la diversión y el gamberrismo, cuantos más amigos tengas alrededor, mucho mejor.





la alternativa

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE. Algo más complejo, pero de raíces igualmente hundidas en los arcades más clásicos.



evaluación

Despreciando con orgullo la potencia gráfica de la nueva generación, los puntos fuertes de Monster Madness están en otros sitios: la mecánica directa, el caos multijugador y el sentido del humor.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ONLINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,0	7,0	8,6	8,0	8,8	7,0	8,0

Poco espectaculares, pero el diseño de personajes y enemigos es sensacional.

El punto fuerte del juego: sencilla, arrolladora, participativa y muy adictiva.

El cooperativo On-line permite avanzar la campaña principal con tres amigos.





El juego incluye desafíos multijugador, en los que hasta cuatro usuarios podrán participar.

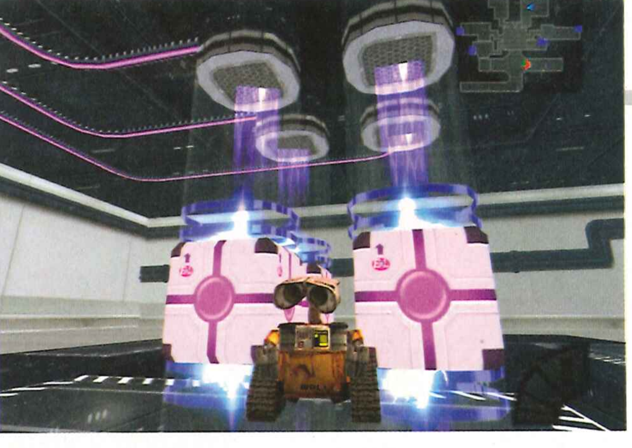
WALL-E

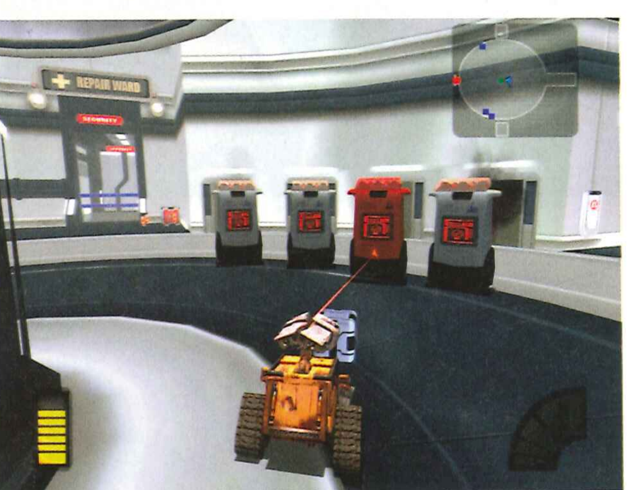
PS3 PS2 PSP

¿QUIERES SABER QUÉ ES LO QUE VA A PASAR SI SIGUES TIRANDO LOS CHICLES AL SUELO Y NO RECOGIENDO LAS CACAS?



Las carreras son una de las pruebas más divertidas de Wall-e: desafiantes y muy vertiginosas.









También portátil. Wall-e estará disponible para PSP. Esta versión ofrece la misma aventura que las ediciones de PS2 y PS3, con un total de nueve mundos que explorar y repletos de acción.

PRIMERA IMPRESIÓN



ANNA

Todo apunta a que va a ser muy divertido... su gran variedad de desafíos (carreras, puzzles, disparos, etc.) gusta mucho a los más «pequeusuarios» de videojuegos.

Moralista y cómica; vamos, como todas las pelis de **Disney/Pixar**. Y ésta en concreto se argumenta en el mal uso que hacemos los mortales de la Tierra, en la caca que producimos y en los deshechos que vertemos en ella... Así, ***Wall-e*** muestra cómo los humanos ante tal catástrofe se ven obligados a marcharse del planeta, dejando a millones de robots que trabajen día y noche para limpiarlo de toda porquería habida y por haber. Pero, con tal mala pata, que todos los robots (a excepción de uno, llamado ***Wall-e***) se estropean... así que, mal destino para la Tierra.

La adaptación al videojuego, evidentemente, se basa en el mismo argumento que el largometraje; aunque se toma sus libertades, ya que los desarrolladores (distintos para las tres plataformas) han ideado nuevas historias y localizaciones que el jugador podrá explorar. Asimismo, ***Wall-e*** se ha estructurado en nueve mundos, basándose en la mecánica de los juegos de aventura y acción, y han añadido otros elementos con el fin de hacer el título aún más entretenido y variado. De tal modo que el jugador deberá afrontar todo tipo de desafíos, desde carreras a resolución de *puzzles*, pasando por misiones en el espacio. Alternativamente, dependiendo del nivel, se podrá controlar los dos robots protagonistas, cada uno con sus aptitudes características: ***Wall-e*** es capaz de comprimir la basura para crear cubos, con ellos el jugador podrá modificar el entorno y resolver rompecabezas, así como abatir enemigos; *EVE*, por su parte, cuenta con la habilidad de volar; y ambos tienen como arma un poderoso láser para destruir obstáculos y eliminar rivales.

A LA VENTA EL 25 de julio

Es de destacar que el juego incluye desafíos multijugador, en los que hasta cuatro usarios podrán participar.

COMPAÑÍA **DISNEY** | DESARROLLADOR **HEAVY IRON (PS3), ASOBO (PS2), SAVAGE (PSP)** | DISTRIBUIDOR **THQ** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES **x4** | www.thq-games.com/

claves

1 El juego incluye todo tipo de fases, desde acción pura y dura a carreras, pasando por pruebas de tipo arcade a resolución de puzzles, como se puede ver en la pantalla de la derecha.



2 Una de las más poderosas armas de las que Wall-e y EVE dispondrán es el láser. Con él podrás derrotar a tus enemigos y además utilizarlo para superar ciertos obstáculos en el camino.



VERSIÓN BETA

No hay duda del buen trabajo de caricaturización del juego. ¡Esa boca es inconfundible!

THIS IS AEROSMITH. Por supuesto, todo en este Guitar Hero gira en torno a la banda de Steven Tyler y Joe Perry: los integrantes se han prestado para la captura de movimientos, hay también entrañables versiones cartoon de los mismos, los escenarios son lugares importantes de su carrera, están sus portadas, y hay varios vídeos de entrevistas con el grupo.

GUITAR HERO AEROSMITH



COMIENZA LA PRIMERA DE LAS GRANDES NOVEDADES EN LA SERIE GUITAR HERO: LAS RETROSPECTIVAS DISCOGRÁFICAS

COMPAÑÍA **ACTIVISION**
DESARROLLADOR **NEVERSOFT**
DISTRIBUIDOR **ACTIVISION**
GÉNERO **MUSICAL**
JUGADORES x2
www.guitarherogame.com/ghaerosmith/

PRIMERA IMPRESIÓN



STAN BY
Una dificultad ajustada y un repertorio sólo para fans del grupo y el mejor rock&roll clásicón. ¡Perfecto!

Con el próximo *Guitar Hero Metallica* recién confirmado, lo primero que pensamos al trastear con la *beta* de este ***Guitar Hero Aerosmith*** parece que cada vez cobra más sentido: que *Guitar Hero* puede convertirse en una interesante forma (jugable) de hacer repasos a discografías emblemáticas. Muchos hemos descubierto ya, con entregas anteriores, algunas bandas que se nos habían pasado por alto, o redescubierto temas y pasajes al tener que pelearnos con ellos guitarra de plástico en mano. Así que, este ***Guitar Hero Aerosmith*** es un movimiento casi natural para una serie que, en cuestiones de jugabilidad, poco más puede avanzar. Algo que constata de alguna manera *Guitar Hero World Tour*, la que será próxima gran entrega de la serie y que seguirá la senda de *Rock Band* incluyendo batería y voz.

Mientras tanto, lo que encontramos en ***GH Aerosmith*** es una simpática estructura de canciones con intención retrospectiva: cada grupo de temas presenta un par de canciones de grupos inspirados por *Aerosmith*, o del gusto particular de sus integrantes (como *The Kinks, The Clash, Run DMC* o *The Black Crowes*), que dan paso a varias canciones de la banda agrupadas más o menos por álbumes y épocas. Solamente hemos tenido acceso a una lista parcial de temas y no sabemos qué sorpresas deparará la tienda de extras, pero sí podemos asegurar que habrá clásicos del grupo como *Love in an elevator, Rag doll, Walk this way, Movin'Out* o *Living on the edge*. Además, apreciamos cierto ajuste de los niveles de dificultad, conteniendo la locura digital que podía llegar a ser *Guitar Hero III*. Algo que muchos agradecemos y que a otros no hará ninguna gracia.



claves

1 Repaso discrográfico jugable de una de las bandas de rock más importantes: sus temas más legendarios, sus guitarras más llamativas... Todo a través de la mecánica habitual e intacta de Guitar Hero.



2 Antes de las secuencias animadas que parodian la carrera de Aerosmith, el juego ofrece breves cortes de entrevistas reales donde los miembros del grupo reflexionan y revelan anécdotas.





GALERÍA. A medida que avances en el juego se irán desbloqueando nuevas imágenes en esta galería. La gracia reside en que podrás seleccionarlas para sustituir las pantallas de presentación o de carga.



CAMPO DE BATALLA. Posiciona estratégicamente tus naves sobre las celdillas hexagonales para partir con ventaja durante la batalla.



Escenas. Cuando tu nave entra en combate con el enemigo se desencadenan secuencias para remarcar lo que sucede en el tablero.



La nave Arrowhead vuelve a enfrentarse a los malvados designios del imperio Bydo.

El primer final boss de R-Type se ha reconstruido para tomar forma en esta nueva entrega táctica de la serie.

R-TYPE TACTICS



IREM CREA UN JUEGO DE ESTRATEGIA EN LOS ATRAYENTES PARAJES DEL UNIVERSO R-TYPE

COMPAÑÍA **IREM SOFTWARE**
DESARROLLADOR **IREM SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY**
GÉNERO **RPG DE ESTRATEGIA**
JUGADORES
www.atlus.com/r-type

PRIMERA IMPRESIÓN



R. DREAMER
No busques un R-Type; aparte del homenaje gráfico al shooter, estamos ante un juego de estrategia puro y duro.

El nombre de *R-Type* pondrá en funcionamiento la red neuronal de la nostalgia en la nutrida tribu que, allá por los 80, debatía sobre la primacía de *Spectrum, Commodore* y *Amstrad*. Veinte años después, la compañía que dio forma a *R-Type*, un *shooter* de *scroll* lateral en una *coin-op* de 1987, lo devuelve a la vida como un juego de tablero de estrategia por turnos.

El jugador tomará el papel de un comandante novel del *Special Operations Group* para combatir contra una fuerza invasora conocida como *Bydo*. Un nombre que no resultará desconocido para los que disfrutaran con alguna de las entregas de la serie en su faceta original de «matamarcianos».

A partir de ahí, te verás involucrado en una guerra a través de misiones sucesivas y con un nivel de dificultad creciente. El objetivo consistirá, en la mayor parte de los casos, en abatir la nave principal de la flota enemiga o en alcanzar un determinado punto del mapa.

Nada más comenzar una misión, tendrás que seleccionar las naves que van a integrar tu flota y disponerlas sobre una serie de casillas hexagonales. Pero será necesario pensar con cautela la posición y los movimientos (que se realizan por turnos), eso sin olvidar las diferentes tareas que puede desempeñar cada nave en la batalla, si no quieres dejar que tu armada se oxide en el espacio exterior.

Para acompañar al modo Historia, **Irem** también ha dispuesto uno para dos jugadores.

Y para sazonar la minimalista propuesta de un juego de estrategia de este tipo, **Irem** salpica los enfrentamientos con secuencias y también recompensa al jugador con ilustraciones en una galería. Lo dicho, sólo para *hardcore gamers*.



claves

1 El juego recrea entornos y naves que recibirán con emoción los amantes de R-Type. La historia y todo el planteamiento de este juego de estrategia sobre tablero gira en torno al clásico.

2 Seguir una estrategia acertada escogiendo las naves adecuadas y pensando cada movimiento será crucial para terminar cada misión con éxito. Está claro que no es para principiantes.




POR **BEN REILLY**



METAL GEAR SOLID 4
GUNS OF THE PATRIOTS





GÉNERO **TACTICAL ESPIONAGE ACTION**
COMPAÑÍA **KONAMI**
PROGRAMADOR **KOJIMA PRODUCTIONS**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES x 16
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **157 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.konami.com/es
18+

EL HÉROE MÁS LEGENDARIO DE TODOS LOS TIEMPOS AFRONTA SU ÚLTIMA MISIÓN... PERO NO SE IRÁ SIN OFRECER UN DESPLIEGUE DE CORAJE.

EL MAYOR RETO DE SOLID SNAKE. Un envejecido Solid Snake se enfrenta a una muerte inminente, pero lo hace con un último destello de gloria. Sólo él puede detener a Liquid, pero para lograrlo Snake ha de familiarizarse con un mundo que vive una guerra eterna. Estas son las claves necesarias para sobrevivir.

Solid Eye En el menú de objetos puedes equipar este dispositivo, con varias funciones que te permiten reconocer mejor el terreno y posibles amenazas.

Los enemigos tienen una Inteligencia Artificial muy avanzada, y podrán detectarte a la menor señal de alerta.

El radar es una avanzada unidad GPS que, en combinación con el Solid Eye, te indica tu destino, la posición de los enemigos y si están en estado de alerta.

OCHO CLAVES DE MGS4



CQC
Sin llevar armas, pulsa R1 junto a un enemigo para realizar un combo. Mantenlo pulsado para agarrarle o bien realiza combinaciones para efectuar llaves o dejar inconsciente a tu enemigo.



DISPAROS
Apunta con L1 y dispara con R1. △ activa la mirilla, graduable con la Cruceta si tiene zoom. Vigila tu Psique para que la estabilidad al disparar sea lo más alta posible.



PSIQUE
Similar a la Estamina de «Snake Eater». El estrés influye negativamente en ella, pero los triunfos la mejoran. Mantenla elevada para que tu despliegue en combate no se resienta.



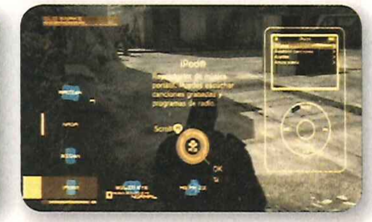
CAMUFLAJE
Para activar el Octocamo, pulsa △ junto a una pared y tu traje adaptará ese patrón. También lo hará si te tumbas. Las sombras elevan el nivel de camuflaje, y por, tanto su efectividad.



ALIADOS
En los dos primeros niveles te sumergirás en conflictos armados. Si los rebeldes te ven abatir a los enemigos, no sospecharán de ti e incluso entretendrán a los PMC mientras avanzas.



SOLID EYE
Este dispositivo es esencial en combates masivos o contra jefes finales. Te indica la localización de los enemigos, así como los objetos cercanos y sus características.



OBJETOS
Revisa los escenarios para encontrar armas o munición. También dispones de objetos curativos, como las Raciones, mejoras de la Psique o elementos de distracción del enemigo.



DREBIN
Las armas que recojas del enemigo son inútiles hasta que Drebin las «lave». contacta con él en el menú Pausa y canjea esas armas por Puntos Drebin, con los que comprar armas y munición.

LAS MISIONES

ESTE ES EL CAMINO A SEGUIR PARA AYUDAR A SNAKE EN SU CRUZADA CONTRA SU NÉMESIS: LIQUID. TRIUNFA CON ESTAS INDICACIONES.



ORIENTE MEDIO

MISIÓN 1

» Prepárate para el tutorial más espectacular que hayas vivido.
» Tras bajar de la camioneta, recibes tu primera toma de contacto con los controles del juego.
» Avanza deprisa entre las ruinas. El **Gekko** no tarda en hacer su entrada.
» Estos robots bípedos son extremadamente peligrosos, y por ahora no cuentas con el armamento adecuado para destruirlos.
» Ve hacia la derecha y evita al **Gekko**. **Otacon** se pondrá en contacto contigo para darte más instrucciones.
» Avanza en dirección suroeste. Cuando aparezca el **Blindado** con enemigos, entra en la casa derruida de la izquierda.
» Puedes intentar sorprender al guardia de la izquierda.
» El Octocamo te será muy útil para esconderte entre las ruinas y evitar ser descubierto por la patrulla.
» Antes de avanzar, revisa la zona para conseguir una Compresa, Tallarines y **Cócteles Molotov**.
» Rodea los muros y entra en la siguiente habitación. Debes arrastrarte para pasar bajo las vigas derribadas.
» Escóndete tras las cajas. Cuando aparezca el guardia, redúcele con **CQC** y coge su Fusil, si bien por ahora no podrás usarlo.
» Sal al exterior y avanza de nuevo hacia el suroeste para entrar en la Zona Roja.

MISIÓN 2

» Ignora a los soldados de la terraza y sube por las escaleras.
» Deshazte del guardia que está de espaldas a ti, antes de avanzar.
» Ahora, salta sobre el muro derribado y baja por las escalerillas. Después, déjate caer por el agujero que tienes delante.
» Evita a los guardias que patrullan la zona y entra en el edificio que hay frente a ti.
» **Otacon** te va a dar varios regalos. Dos armas esenciales, la **Pistola** del 45 Operator y la **MK II** con balas anestésicas.
» Tu amigo también te proporciona el **Solid Eye**, un dispositivo con visión nocturna, zoom y un radar capaz de detectar objetos y enemigos. Practica con él antes de seguir avanzando.
» El radar del Solid Eye es mucho más preciso que el normal.
» Te indica tu objetivo de forma detallada, así como la proximidad de los enemigos.
» La mayor adquisición va a ser el **MK II**. Este robot bípedo puede camuflarse, explorar el terreno y localizar guardias o suministros.
» Este robot no dispone de energía ilimitada. Úsalo para patrullar zonas conflictivas o buscar la ruta más adecuada.
» Sal del edificio. Hay un retén de enemigos parapetados tras trincheras.

!

» Utiliza el conflicto en tu favor. Elimina a varios PMC para ayudar a los rebeldes e iniciar un conflicto que te permita avanzar.

» Aunque Drebin te suministra armas y munición, recuerda que el número de recargas no es ilimitado.

» Busca zonas elevadas a cubierto o bajo las que agacharte para despejar la zona con el fusil de francotirador.

» Si se agota tu Psique, mueve el Stick izquierdo a toda velocidad.

» Ponte a cubierto y elimínalos uno por uno.
» Llegó la hora de ayudar a los rebeldes. Ponte junto a ellos en la trinchera y abre fuego sobre los enemigos.
» Para acabar con el enemigo en la torreta del **Blindado**, trata de alcanzarle con un disparo en la cabeza, o bien arroja **Cócteles Molotov** sobre el vehículo.
» Cuando el combate se recrudezca, ve hacia la derecha y evita los enfrentamientos.
» No pases por alto el **Lanzacohetes** RPG que hay en una esquina. Sal con rumbo al refugio de la milicia.

MISIÓN 3

» El refugio está vigilado por milicianos que no dudarán en dispararte.
» Activa la visión nocturna del **Solid Eye** para avanzar por las zonas más oscuras y localizar enemigos.
» Continúa por la gruta. Cuando oigas a dos soldados hablar, escóndete en el hueco y espera a que pasen.
» Ignora a los soldados moribundos de la siguiente sala.
» Después, espera a que los dos milicianos terminen su conversación para dormirlos con la **MK II**.
» Avanza hasta la siguiente gruta, con precaución. La salida debe conducirte a las ruinas urbanas.

MISIÓN 4

» **Drebin** se presenta para proporcionarte armas durante el resto del juego.
» Como regalo de bienvenida te entrega una **M4** para ti solito.
» Prosigue hacia el punto de encuentro con los informadores.
» Tienes que atravesar el edificio en ruinas. No llames la atención de los milicianos y pasa entre las ruinas y los salientes.
» Descuélgate del muro y avanza hasta el otro lado, a la derecha.
» Para evitar a los soldados, equípate con el **bidón**. Puedes caminar bajo él y disimular si se acerca un enemigo.
» El modo más eficaz de usar el bidón es, tras pulsar △, rodar dentro de él y arrollar a los soldados.
» Ten cuidado, porque al abandonar esta cobertura **Snake** estará muy mareado durante varios segundos.
» Avanza hasta el edificio de enfrente y sube la **escalerilla**. En la parte frontal de la terraza tienes un Mortero.
» Utiliza el **Mortero** para reducir las fuerzas enemigas.
» Actívalo con △, gradúa el ángulo de tiro con el Stick Izquierdo y dispara con R1.
» Avanza por la derecha, pegado a los edificios y evitando las patrullas enemigas. Tu destino es el **Palacio Advent**.

MISIÓN 5

» Las escaleras tienen trampas, concretamente **Minas Somníferas**.
» Cuando veas la **luz** de estos dispositivos, dispara sobre ellos desde una distancia prudencial.
» Atraviesa la **cocina** y sal a la terraza.
» Tras rodearla, entra en la sala y desactiva todas las **minas** que haya en tu camino.
» Las fuerzas de élite de **Liquid** irrumpen en el palacio.
» Estas mujeres soldado van equipadas con armadura, y tienen una agilidad sobrehumana. Debes **abatirlas** de inmediato.
» Cuando salga tu grupo a la **terraza**, colócate en una buena posición y abre fuego sobre el enemigo: en las barandillas y frente a ti.
» Baja las escaleras hasta la siguiente emboscada.
» Agáchate tras el **murete** y abre fuego al otro lado del patio para acabar con todos los enemigos.
» Recuerda que no debes separarte de la unidad de **Meryl**, ya que si uno de los RAT es abatido tendrás que empezar de nuevo.
» El siguiente grupo de enemigos está en la **cocina**. No te alejes demasiado de tus aliados y entra en la sala contigua.









Escuadrones. Dispara de forma continua y no permitas que se aproximen demasiado a Meryl o sus hombres.



Torre de vigilancia Elimina al vigilante de la torre para evitar que te descubra y dé la voz de alerta a sus compañeros.



BIG MAMA
DESDE EL PASADO DE BIG BOSS, ESTA EX ESPÍA SERVIRÁ DE ALIADO E INFORMACIÓN A NUESTRO HÉROE.

» Dispara desde los **ventanales** para impedir que se os acerquen.
» De nuevo un **patio**, pero esta vez hay enemigos en ambos niveles.
» Deshazte de todos ellos lanzándoles **Granadas** y disparando sobre los rezagados.
» Liquida a los últimos grupos de enemigos y cruza el **salón**.
» Después, déjate caer por el **hueco** del ascensor.

MISIÓN 6

» Sal al exterior desde el **garaje**. El combate se ha recrudecido.
» Ve hacia la derecha y evita los **Blindados** del enemigo.
» Puedes **inhabilitar** los vehículos del enemigo con un arma pesada o disparando a los soldados que van en el techo.
» Pero ten también en cuenta que, si dejas abandonada un arma de posición, es probable que el enemigo la use contra ti.
» Sube las escalerillas y cruza al otro lado pegándote al **muro**.
» Déjate caer y elimina a los enemigos precisos para alcanzar el siguiente edificio.
» Tras la secuencia, revisa los **cadáveres** de los enemigos abatidos. Sus armas se traducen en jugosos puntos **Drebin**.
» La siguiente zona está bien vigilada.
» Tu mejor opción es la **MK II**, que te permitirá avanzar sin ser descubierto.
» Deshazte de la primera patrulla antes de que tenga tiempo de reaccionar.
» Después, elimina al guardia que hay en la torreta del **Blindado**, y después al vigilante de la entrada al complejo.
» La zona de las barracas está bien **vigilada**. Primero, derriba al soldado que de la torre.
» Escóndete y fíjate en el recorrido de los **vigilantes**. Debes acabar con ellos por medio de la **MK II**.
» Si aparece otro soldado, **derríbalo** de inmediato antes de que pueda alertar a sus compañeros.
» Una vez en la zona central, usa la mirilla de tu **fusil** para abatir a los enemigos que patrullen la zona.
» En caso de verte superado, puedes volver a la **entrada** y usar el arma de posición para acabar con todos tus perseguidores.
» Escóndete bajo el vehículo y avanza hacia el punto norte para abandonar este nivel.

2 SUDAMÉRICA

MISIÓN 1

» Justo desde tu posición, apunta a los Guardias con la **Pistola Anestésica** y duerme a varios de ellos.
» Los **rebeldes** se liberarán y comenzará un combate.
» Durante el **fragor** de la batalla, salta al tejado y descuélgate por la abertura para entrar en el almacén.
» Dentro puedes coger, entre otros objetos, una revista **Playboy** y la Muña, que al equiparla restablece tu Psique. Avanza antes de que termine el conflicto.
» Muévete detrás de las **casetas** y por el sendero de montaña, eliminando a los guardias.
» Poco más adelante encontrarás el disfraz de **Rebelde Sudamericano**. Con él pasarás desapercibido para la facción insurgente.
» Tu objetivo es la **Estación Energética**, pero antes has de atravesar una zona fuertemente vigilada. Combina el uso del **Fusil Francotirador** con los dardos narcóticos.
» Avanza hacia el sendero **norte**.

MISIÓN 2

» Los rebeldes no van a detenerte, de modo que sigue el sendero de ›



la izquierda hasta llegar a la **Estación**.

» Frente a este complejo se libra una encarnizada batalla.

» Ayuda a los **rebeldes** y elimina a un par de enemigos desde las trincheras.

» Sigue hacia la **derecha**, montaña arriba.

» Tras cada esquina hay uno o dos enemigos, de modo que **recarga** a menudo el arma que lleves equipada.

» En la cima hay un **Mortero** preparado. Úsalo para reducir a los enemigos que hay justo abajo, en las **trincheras** de la Estación.

» Continúa por la zona **derecha**, más allá del edificio. **Drebin** se reunirá contigo.

» Una **patrulla** enemiga aparece de inmediato.

» Usa un buen **parapeto** y elimínalos con el **Francotirador** antes de que avancen más.

» El resto es sencillo. Sigue por la **carretera** que conduce a la Prisión.

MISIÓN 3

» Tras la conversación, avanza con sigilo y cruza la **charca** hasta la otra orilla.

» Llega hasta la caseta y equípate con el **Lanzacohetes**.

» El **helicóptero** es demasiado peligroso, de modo que líbrate de él con este arma.

» El complejo de la **Prisión** está fuertemente vigilado.

» Elimina al soldado de la **torre** de vigilancia y rodea el edificio.

» Puedes buscar **suministros** en las casetas, pero no pierdas de vista a los guardias.

» Cuando esté todo despejado, avanza hacia el **norte**, de camino a la Mansión Vista.

MISIÓN 4

» Los **rebeldes** cubren el flanco izquierdo, justo al lado del sendero que debes tomar.

» Sube por la izquierda, pero presta atención a los enemigos agazapados entre los **arbustos**.

» Los rebeldes usan un **Bulldozer** para echar la puerta abajo.

» Dales fuego de cobertura para poder abrirte paso tras el vehículo blindado.



Disfraz. Con el disfraz de rebelde sudamericano podrás pasar desapercibido entre los insurgentes.





Soldados Esta especie de zombis intentarán subirse al blindado para atacarte. Gira y dispara sobre ellos.



» Compra o libera de inmediato una Escopeta. Es un arma contundente, perfecta para despejar pasillos a la carrera.

» Si abres fuego sobre los rebeldes tendrás un doble problema: su represalia y el acoso del resto de enemigos.

» Mantén alto el nivel de Psique. Usa la Muña para recuperarte o echa un vistazo a una Playboy.

» La mejor arma es la menos peligrosa: la MK II. La pistola anestésica es muy eficaz para avanzar sin ser descubierto.

» Coge la **PKM** y equípate con ella. Esta Metralleta Multiusos te vendrá de perlas contra los enemigos que vigilan la **Mansión**.

» Cruza las **habitaciones** de la mansión y sube las **escaleras**.

» Los enemigos te van a dar caza, de modo que **recarga** tu arma a menudo.

» Una vez en la **azotea**, utiliza el Arma de Posición para eliminar a los guardias del **jardín**.

» Déjate caer por el **tragaluz** abierto y baja hasta el sótano por las escaleras.

» Atraviesa la **bodega** y sube por la escalerilla.

JEFE FINAL
LAUGHING OCTOPUS

» Tu prioridad es eliminar a la **guardia** de Octopus.

» Tras obtener la **Jeringuilla**, recorre los pasillos y acaba con tus enemigos por medio de la **PKM**.

» Octopus tiene una versión muy avanzada del camuflaje **óptico**.

» Para localizarla, sigue el sonido de su voz y equípate con la **visión nocturna** del Solid Eye.

» Presta atención a tu entorno. Octopus puede **camuflarse** en el cuadro del pasillo.

» También se oculta junto a la **camilla** de reconocimiento o duplicando el **muñeco** anatómico.

» Atento si ves al **MK II**. No se trata del verdadero, sino de un señuelo de Octopus.

» Dispárale de inmediato, y haz lo mismo cuando aparezca **Naomi** o el cuerpo inerte del propio **Snake**.

» Cuando Octopus aparezca, usa tu arma más **potente** contra ella.

» Pero si se cubre con sus tentáculos y comienza a girar, has de **subir** cuanto antes a una posición elevada para esquivar su golpe.

» Cuando Octopus se libre de su **armadura**, seguirá siendo una amenaza.

» Si dejas que te **abrace** tu energía descenderá a toda velocidad.

» Sacúdetela de encima y abre fuego sin **miramientos**.

MISIÓN 5

» **Raiden** te da un par de indicaciones sobre rastreo.

» Usa la Visión Nocturna para seguir el rastro de **huellas** de los captores de **Naomi**.

» Afortunadamente, **Otacon** te da indicaciones, como rutas alternativas o posibles caminos.

» Cuando las huellas se **bifurquen**, comprueba con cuidado cada camino.

» Las huellas individuales conducen a **trampas**.

» El enemigo suele esperarte de **espaldas**.

» Avanza con cuidado y elimínale antes de que tenga **tiempo** de reaccionar.

» Cuando subas por el sendero junto al **río** escucharás la voz de Naomi.

» Si sigues la pista llegarás a una caseta... donde un **cassete** reproduce dicha voz. ¡Es una trampa!

» Acaba con todos los enemigos por medio de la **PKM** y vuelve sobre tus pasos.

» Elimina a los enemigos de los **claros** y sigue las huellas bajo el arco de piedra.

» Después, continúa hasta entrar en una **cueva**.

MISIÓN 6

» El **Blindado** de **Drebin** parece casi indestructible, pero tienes que echarle una mano.
» Maneja la **ametralladora** de la torreta, activándola con ⓐ.
» Primero, **despeja** la zona de «soldados zombi».
» Debes impedir que suban al **Blindado**. Si lo hacen, gírate y abre fuego sobre ellos.
» Los **Gekko** son más peliagudos.
» Dispara a sus **patas** para que se dobleguen, y después a la cubierta de su unidad **central** para que exploten.
» Si se cruza en tu camino otro **Blindado** o un tanque, dispara de inmediato. No son tan duros como parecen.
» Para poder avanzar tienes que destruir la **puerta**.
» Dispara sobre ella sin cesar. Atento también a los **Gekkos** y a los soldados.

MISIÓN 7

» Mientras **Raiden** se ocupa de los **Gekkos**, tienes que cruzar el mercado para reunirte con **Otacon** en su helicóptero.
» Ve al fondo de los **puestos** y después a la izquierda.
» Si te sientes valiente, derriba al **Gekko** con el **Lanzacohetes**.
» Aunque un par de **Gekkos** vigilan la zona de la derecha, si eres lo bastante rápido puedes **rodearles** y llegar hasta el punto de escape. ›



LOS JEFAZOS DE MGS4

LAUGHING OCTOPUS
Su octocamo es tan avanzado que puede transformarse en otros objetos. Busca su silueta para que no logre tenderte una trampa.

RAGING RAVEN
La velocidad es el punto fuerte de este enemigo. Evita sus vuelos rasantes y abre fuego cuando detenga su vuelo para dispararte.

CRYING WOLF
Además de su alta velocidad, con la que tratará de embestirte, debes evitar que te alcance con el Rail Gun que lleva equipado.

VAMP
Solid Snake y Otacon tienen una cuenta pendiente con este inmortal, desde los tiempos de MGS2. Más flamenco que nunca, tu única ocasión de parar sus bailes y taconeos pasa por utilizar la jeringuilla que te suministró Naomi. Es mano de santo.

SCREAMING MANTIS
La miembro más peligrosa del comando Bella y Bestia tiene poderes psíquicos que le permiten controlar a sus enemigos y resucitar los cuerpos de los soldados derribados. Fíjate bien en sus marionetas...

LIQUID OCELOT
El archienemigo de Snake vuelve reencarnado en otra de sus némesis. Liquid domina a la perfección el CQC, y también se lanzará contra ti a los mandos del Metal Gear Ray.





EUROPA DEL ESTE

MISIÓN 1

» Para localizar a **Big Mama** necesitas encontrar un miembro de la **resistencia**.

» En cada **escenario** o sección del barrio hay uno o más de estos contactos.

» Son fáciles de reconocer por su actitud **recelosa** y porque evitan aproximarse a los guardias.

» Por suerte, **Otacon** te proporciona un **Interceptor de Señales**.

» Equípate con el dispositivo para interceptar transmisiones enemigas.

» La localización del **rebelde** aparecerá en tu mapa.

» Debes seguir a un **civil** que parezca sospechoso. Mantente a una **distancia** prudencial.

» El contacto se detendrá cada vez que tope con una **patrulla** de vigilancia.

» Sin ser descubierto, usa la MK 2 para **anestesiar** a los guardias y seguir avanzando.

» Ya en el parque debes prestar atención. Ocúltate tras los **setos**.

» Cuando el contacto corra hacia ti, tranquilo: tan solo quiere **orinar** junto a un banco.

» **Anestesia** a las patrullas que puedan retener a tu contacto.

» Continúa tras él, sin ser descubierto, hasta el sector **noreste**.

» Baja las escaleras y sigue en dirección noroeste.

» En lugar de seguir al contacto por la **acera**, sube las escaleras de la **derecha** para no alertar a la patrulla.

» Atención al entrar en el distrito norte. El contacto corre a un patio, del que sale **disfrazado** de guardia.

» No le pierdas de vista y recuerda que le **reconocerás** porque no lleva arma.

» La zona está muy vigilada. Si no ves una ruta fácil, **anestesia** a los guardias cuando tu objetivo mire a otro lado. Por suerte, al contacto no le llama la atención ver a los guardias **inconscientes**.

» También debes tener cuidado con las patrullas **motorizadas**.

» Cuando escuches el rugido de un **motor**, escóndete en un portal hasta que pase el vehículo.

» El contacto vuelve a **vestir** de civil.

» Síguele hacia la izquierda para encontrar el cuartel general de **Big Mama**.

MISIÓN 2

» A bordo de la moto de **Big Mama**, debes **escoltar** el convoy hasta el canal.

» Abre **fuego** contra el resto de enemigos motorizados.

» Contra los **Gekko** no podrás hacer demasiado, pero al menos tus disparos sirven para **distraerles** y permitir avanzar a las furgonetas.

» Cuando aparezcan los **Humvees** enemigos, abre fuego de inmediato.

» Dispara sobre los **barriles** explosivos para facilitar la fuga.

» Abre fuego durante el espectacular salto de **Big Mama**.

» Después, **acaba** con los enemigos que cierran el paso.

» Rage **Lanza** contra vosotros a sus secuaces alados.

» Por suerte son bastante vulnerables, y **Big Mama** te indica su posición en todo momento.

JEFE FINAL
RAGING RAVEN

» Este es el jefe final más **fácil** de juego, aunque también te va a ofrecer un combate espectacular.

» Tan sólo debes recordar que no se te ha perdido nada en los **pisos** superiores, salvo un par de suministros.



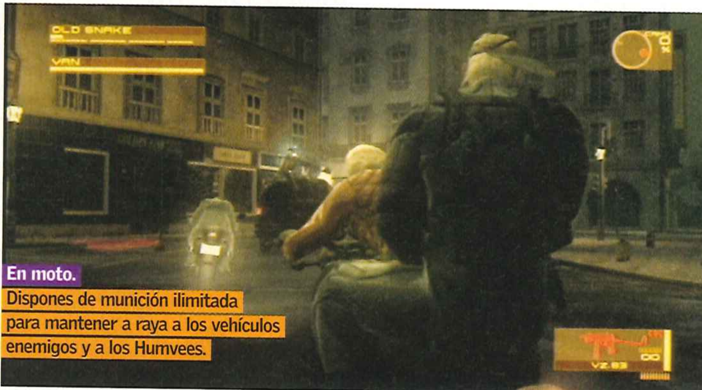
» Reserva el CQC para eliminar a enemigos que no te hayan descubierto.

» Si te quedas sin munición en pleno combate, no recargues. Es mejor que abras el menú de armas y selecciones otra.

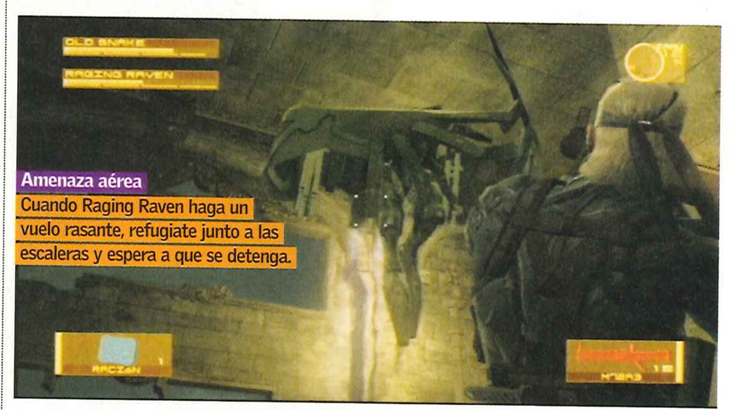
» Reserva las armas con explosivos, como el Lanzacohetes, para los Gekkos o concentraciones de enemigos.

» Si tienes problemas con un jefe final, llama a Otacon por Codec para que te aconseje.





En moto. Dispones de munición ilimitada para mantener a raya a los vehículos enemigos y a los Humvees.



Amenaza aérea Cuando Raging Raven haga un vuelo rasante, refugiate junto a las escaleras y espera a que se detenga.



» Igualmente, es poco recomendables que salgas a los balcones del **exterior**, ya que Raven tiene una nutrida patrulla de secuaces voladores.

» Si lo deseas, espera a que Raven se aleje y **derriba** al resto de unidades **aéreas** para obtener Puntos Drebin.

» La estrategia de **Raven** es atravesar las paredes de la **catedral** para pillarte desprevenido con sus vuelos rasantes.

» Si prestas atención a la dirección desde la que viene su **voz**, es sencillo esquivar sus embestidas.

» Cuando Raven se detenga, abre fuego con tu mejor **Lanzacohetes**, el modo más eficaz de reducir su energía rápidamente.

» Evita los **superbarridos** de Raging Raven, en los que adopta una forma circular y vuela en rasante hacia ti.

» Tampoco te molestes en dispararle cuando adopte esta forma. Sólo es vulnerable al detenerse.

» Desprovista de su **armadura**, Raven intentará **succionar** tu energía.

» Aléjala de ti y dispárala con una **Ametralladora** o **Escopeta**.



ALASKA

MISIÓN 1

» Vaya sueño tan curioso ha tenido el amigo **Snake**, ¿verdad? Pero de vuelta a la realidad...
» Avanza por el paso de montaña, hacia la **derecha**.
» Antes revisa toda la zona por medio del **Solid Eye** para encontrar varios suministros.
» El **Solid Eye** también puede avisarte de la siguiente emboscada. Los **Gekkos**, como el que te espera, saben camuflarse muy bien en la **nieve**.
» Recuerda: dispara primero a las **piernas** y después a la unidad **central**.

MISIÓN 2

» El **Helipuerto** es un lugar plagado de recuerdos para **Snake**.
» Cuando escuches voces del pasado, detente para conseguir 1000 puntos **Drebin**.
» Todo **Shadow Moses** está plagado de flashbacks. Cada vez que escuches uno, **detente** o perderás los Puntos Drebin que recibes a cambio.
» Revisa las casetas para encontrar diversos suministros. Si jugastes a fondo el primer **Metal Gear Solid** sabrás dónde buscar.
» La puerta del **hangar** está abierta, pero no tardan en aparecer varios robots.
» Aléjate y dispara con la **Escopeta** hasta que te hayas deshecho de todos.
» Una vez dentro del hangar, revisa las habitaciones de la **pasarela** superior, así como los **rincones** para encontrar varios objetos.
» La zona está plagada con los molestos **robots** esféricos.
» Usa la **Escopeta** y que no te entretengan más de lo preciso.
» Si uno de estos robots se acerca demasiado, se abrazará a ti para atacarte con **descargas** eléctricas.
» La puerta de salida al **cañón** está vigilada por varios robots, los cuales rastrean el suelo con sus **rayos** desde las paredes.
» Cuando los rayos se alejen entre sí, corre hasta la **salida** para avanzar sin ser descubierto.
» Tienes que cruzar el **cañón** para entrar en **Shadow Moses**.
» Revisa el claro de la **derecha** para obtener suministros.
» La entrada de **Shadow Moses** está vigilada por dos **Gekkos**, ocultos bajo la nieve.
» Si alertas a los **Gekkos** tienes la ventaja del espacio.
» Aléjate de ellos, dispara a sus **piernas** y remátalos abriendo fuego sobre el **cuello**. Ya puedes entrar al **silo**.

MISIÓN 3

» Revisa a fondo las **salas** y pasarelas para recoger el mayor número posible de **suministros**.
» **Otacon** devuelve la corriente al **ascensor** que hay abajo.
» Debes bajar a la planta **B2**.
» Mientras **Otacon** hace memoria, recorre las **salitas** en busca de objetos.
» Con todo revisado, sigue por el pasillo hasta la antigua **oficina** de **Otacon**.
» Para reestablecer la energía tienes que introducir el **código** que **Otacon** te ha dado... y que ahora no recuerda.
» Toma nota: **48273**.
» Regresa al ascensor. En tu camino irrumpe un **Gekko**, de modo que retrocede y abre fuego con tu **Lanzacohetes** hasta que lo hayas eliminado.
» Avanza hasta la puerta indicada por **Otacon**. El **MK II** intentará desbloquear el **cerrojo** electrónico.
» Unos **Gekkos** amenazan con estropearlo todo.
» Distráelos durante tres minutos hasta que el **MK II** abra la puerta.
» Busca una posición sin **flancos** y abre fuego sobre los **Gekkos**.
» Con suerte podrás destruirlos a todos, o al menos **distraerlos** mientras **Otacon** abre la puerta.
» Cuando **Otacon** te avise, corre hacia la puerta.
» Cruza el campo **nevado** hasta la **torre** de comunicaciones, sin pasar por alto **suministros** en la caseta central.

JEFE FINAL
CRYING WOLF

» Este enemigo juega con ventaja en este **terreno**.
» La **ventisca** transporta tu olor, lo que hace que el **superolfato** de Crying Wolf te localice en todo momento.
» Además, un nutrido grupo de soldados de élite **patrulla** la zona.
» Han de ser tu prioridad para operar sin problemas.
» De nuevo el **Lanzacohetes** va a ser tu mejor aliado.
» Puedes localizar a **Crying Wolf** entre la ventisca por medio de **Solid Eye**.
» Activa la **Visión Nocturna** si te cuesta ver entre la nieve y la ventisca.
» Cuando Crying Wolf corra hacia ti para **embestirte**, salta a un lado con una voltereta.
» Si eres lo bastante rápido te dará tiempo a **contraatacar** y disparar.
» Gracias al **Solid Eye** es fácil alcanzar a Crying Wolf a **distancia**, ya que suele detenerse a menudo si no te localiza.
» Y para que no te localice, un truco. Crying Wolf no puede olerte si estás en un **desnivel** o zona más baja que la ella pise.
» Cuando Crying Wolf se despoje de la armadura, pon fin al conflicto disparando a esta joven.

MISIÓN 4

» A la entrada del Alto Horno, **Otacon** hace una broma para deleite de los fans.
» La zona inferior está plagada de **robots**.
» Acaba con todos ellos por medio de la **Escopeta** antes de continuar.
» Baja en ascensor hasta el sótano **B5**.
» La cadena de montaje está vigilada por muchos **robots** y, lo que es peor, varios **Gekkos**.
» Utiliza el **entorno** en tu beneficio, ya que tus rivales no pueden maniobrar con facilidad.
» Si disparas entre los **contenedores** o las cintas de transporte, los **Gekkos** tendrán menos margen de maniobra contra ti.
» También cuentas con varios bidones **explosivos**.
» Deja que los **Gekkos** se acerquen los suficiente, y hazlos **explotar** de un disparo.

MISIÓN 5

» Desciende a la Base **subterránea**. Por la trampilla central aparecerán docenas de **robots**.
» Acaba con todos por medio de la **Escopeta**.
»¡No te caigas por el **agujero** al pasar!
» No pases por alto la **Pistola** D.E. que hay en un rincón, y baja las escaleras hasta **Shadow Moses**.

JEFE FINAL
VAMP

» No permitas que **Vamp** se acerque demasiado a tu posición. Asimismo, evita sus **cuchillos** cuando esté en una posición elevada.
» Acertar a Vamp es relativamente fácil gracias a las armas **automáticas**. Pero cada vez que le derribes, Vamp vuelve a la vida con su energía recobrada.
» ¿Recuerdas la **Jeringuilla** que te dio Naomi? Equípate con ella en el menú de objetos.
» Ahora, sin armas, usa **CQC** para atrapar a Vamp e inmediatamente después pulsa ◎ para clavarle la jeringuilla.

MISIÓN 5 (CONTINÚA)

» Los **Gekkos** que irrumpen en el silo tiene una cuenta atrás, tras la cual **explotarán** y se llevarán consigo la base.
» Desde tu posición, usa la **Rail Gun** de Crying Wolf contra los **Gekkos**.
» Si mantienes pulsado L1 cargarás el rayo, que luego has de disparar con R1.
» Dispara primero a las **piernas** de los **Gekkos** y luego a su unidad central.



MERYL
HA DE DEJADO DE SER LA NOVATA DEL PRIMER MGS PARA CONVERTIRSE EN LÍDER DE LA NUEVA UNIDAD FOX HOUND.



» El **Solid Eye** es indispensable a la hora de apuntar.
» Atento a los saltos de los **Gekkos** si no quieres que te caigan encima.
» Tienes una **Ración** en la zona derecha.
» Cuando aparezca una cuenta atrás de 30 segundos sobre un **Gekko**, significa que está a punto de explotar.
» Concentra tus disparos sobre él para eliminarlo.
» Los controles del **Metal Gear** son sencillos. Atento:
› **Esquivar:** presiona ⊗ para moverte lateralmente.
› **Láser:** cárgalo manteniendo pulsado L1 hasta que se rellene la línea blanca, y actívalo con R1.
› **Lanzamisiles:** apunta con L1, activa cuantos blancos puedas y pulsa R1.
› **Metralleta:** apunta con L1 y dispara con R1. Si mantienes la cadencia de fuego puede sobrecalentarse.
› **Ataque especial:** presiona ◎ cuando se te indique en la pantalla.

» No des tregua a los **Gekkos** en tu fuga o el Rex acusará el ataque continuo de estos bípedos.
» Abre fuego en cuanto estén a tiro, y evita que el **Rex** sufra demasiados daños.

JEFE FINAL
METAL GEAR RAY

» Tu mayor preocupación en este duelo tan épico va a ser el **chorro** de agua de Ray.
» Equivale a tu **láser**, y si permites que **Liquid** lo active puedes pasar a la historia.
» La clave reside en no dar **tregua** a Ray. Si dejas que se aproxime demasiado, sus **embestidas** harán que Rex sufra gran daño.
» Utiliza los **contenedores** en tu ventaja, buscando las posiciones más privilegiadas para disparar.
» Cuando esté cerca, descarga sobre él baterías de **misiles**.
» Si te quedas sin carga de **cohetes**, pasa a la **Metralleta** para tener a raya a tu enemigo.
» Reserva el **Láser** para el momento en que Ray se esconda. Cuando se avalance sobre ti, lánzale tu **descarga** más poderosa y le harás pedazos.



El final de Vamp
Para que Vamp no pueda resucitar, tienes que desactivar sus nanomáquinas por medio de la Jeringuilla.





Pelea final
Evita los ganchos de Liquid y enlaza combos para poder realizar llaves que le dejen indefenso.



OUTER HAVEN

MISIÓN 1

» Prepárate para enfrentarte a la mayor cantidad de enemigos que puedas imaginar.
» El estado de **Precaución** es permanente. Y además de varias patrullas de soldados de élite, hay un par de **Gekkos** en la zona de salida.
» Lo primero es conocer un par de puntos **clave** del escenario. En el pasillo central, a la **izquierda**, puedes encontrar una **Ración**. Hay otra en el conducto del lateral **derecho**.
» Si subes las escalerillas y te desplazas colgado de los salientes, puedes acceder a varios balcones para recoger nuevos suministros, como otra **Ración** y una bebida **Regain**.
» Tu objetivo es la puerta con manivela que hay al otro extremo de la sala.
» Si decides enfrentarte al enemigo, equípate con el **Lanzagranadas** como arma principal.
» Recarga el **Lanzagranadas** de inmediato cada vez que acabes con una patrulla enemiga.
» Si el enemigo te tiende una **emboscada** con el cargador vacío, pasa de inmediato a otra arma.
» La mejor opción para combinar con el **Lanzagranadas** es la **Escopeta**.
» Obviamente, debes comprar a **Drebin** munición suficiente para ambas armas.
» Limita el **Rail Gun** a los **Gekkos**, ya que para eliminar soldados es más **impreciso**.
» Ve hacia el pasillo **central** y vuela por los aires a la patrulla que hay al otro extremo.
» Llegar a la **puerta** no será fácil.
» Elimina a tres o más enemigos y avanza hasta la siguiente posición a **cubierto**.
» Pasa pegado al **muro** (pégate con ◎) y deshazte de dos guardias más. Ahora, utiliza tu cobertura para atacar a los **Gekkos**.
» Cuando estés junto a la puerta **Otacon** te avisará. Ábrela pulsando ◎ repetidas veces.
» Es un **camino** muy difícil, pero tienes una alternativa.
» Desde el punto de partida, elige entre la ruta de la **derecha**, o bien ve por la izquierda, sube por la **escalerilla** y salta a los contenedores para tener una posición elevada.
» Si prefieres resguardar tu **pellejo**, tienes otra opción.
» Elige una de las dos rutas y, equipado con la **MK II**, anestesia un mínimo de dos guardias y avanza hasta la siguiente posición.
» Asegúrate de que ningún guardia descubra los cuerpos **inconscientes** y los despierte. De ser así, dispárales de inmediato.
» Tras cruzar la salida, revisa los rincones de la sala para encontrar suministros y avanza hacia la puerta con cierre **electrónico**.

JEFE FINAL
SCREAMING MANTIS

» En la sala de **reuniones** todo cuanto te rodea es una amenaza.
» Además de la propia **Mantis**, también tienes que enfrentarte a los cadáveres reanimados.
» También tienes que evitar los ataques de **Meryl** y **Akiba**, bajo el control de tu rival.
» Usa la **Escopeta** contra los cuerpos reanimados.
» Por suerte para ti, los enemigos resucitados son **torpes** y poco precisos a la hora de disparar.
» No temas por tu salud. Sube al pasillo más **elevado** y revisa las salidas para encontrar varias **Raciones**.
» Es posible que caigas bajo el control de **Mantis**. Lo sabrás si ves sobre ti unos hilos blancos de **marioneta**.
» Si estás **controlado**, tu puntería será mucho menos precisa.
» Usa la **Jeringuilla** para recuperar tu Psique y dispara sobre Mantis para romper su control sobre ti.
» Si quieres ayudar a **Meryl**, espera a que Mantis ataque y usa su **Pistola** contra ella

» Tienes que acercarte a **Meryl**, sujetarla con **CQC** y, al igual que hicistes con **Vamp**, inyectarle la **Jeringuilla** con △.

» Ten cuidado, ya que su **salud** disminuirá.

» Las armas **convencionales** no dañan a Mantis.

» Dispara a sus **muñecos**, Sorrow y Psycho.

» Cuando tu enemiga deje caer el muñeco, corre a **cogerlo** y equípalo como arma.

» Pulsa L1 para apuntar y **lanza** fantasmas hacia Mantis con R1.

» Una vez controles a Mantis, mantén pulsado L1 y mueve el mando arriba y abajo hasta eliminar su barra de energía.

» Como es habitual, toca enfrentarse a la mujer detrás de la **bestia**.

» Usa tu arma favorita y no dejes que se **acerque** a ti.

MISIÓN 2

» Los primeros pasillos son más bien un paseo por los recuerdos de **Snake**.

» Poco después aparecen incontables **robots** en la pasarela. Utiliza el **LanzaGranadas** o la **Escopeta** para abrirte paso.

» Si uno de los robots te atrapa, mueve el **Stick Izquierdo** de un lado a otro o bien haz una voltereta.

» Este gran pasillo es una prueba de **resistencia**.

» Mientras el calor te consume, debes **caminar** de un pasillo a otro sin sucumbir.

» Evita los **electrodos** de las paredes o sufrirás descargas. Cuando no puedas más, presiona sin cesar △ para llegar a la sala de **servidores**.

JEFE FINAL
LIQUID/OCELOT

» Llegó la hora del enfrentamiento final entre **Snake** y **Liquid**.

» Tras la primera toma de contacto, te toca a ti liarte a **palos**.

» En este combate no se te indican los controles, pero son sencillos.

» Con L1 puedes cubrirte, ⊗ sirve para agacharse o, si lo combinas con el stick **izquierdo**, para esquivar de un lado a otro.

» El botón de ataque es R1, que puedes combinar con ⊗ para dar un gancho, o bien realizar una presa que inmovilice a **Liquid**.

» Si le atrapas, pulsa rápidamente R1 para ahogarle y, a continuación, △ para un gran golpe final.

» El combate se divide en **cuatro** asaltos, recuperando algo de energía en cada uno.

» Evita las embestidas de **Liquid** y sus mortales **derechazos**, y procura **inmovilizarle** a la menor ocasión.

» Con paciencia y habilidad derrotarás a **Liquid**... No te pierdas las secuencias que vienen ahora, con información **clave** y momentos muy **emotivos**.



SUNNY
LA AHIJADA DE OTACON Y SNAKE DISPONE DE UNA MENTE PRODIGIOSA PARA DESENTRAÑAR CÓDIGOS INFORMÁTICOS.

CURIOSIDADES DEL JUEGO



TELEVISIÓN
Al comienzo del juego asistirás a una serie de canales televisivos con contenidos de imagen real con actores de verdad. Para cambiar de un canal a otro, pulsa los botones L1 y R1. Entre los contenidos hay un bizarro programa de cocina, un concurso o una entrevista a David Hayter (voz en inglés de Solid Snake), quien lleva su propio Solid Eye. También se incluyen unos espectaculares anuncios.

REDENCIÓN PARA AKIBA
A algunos puede extrañar el papel crucial que tiene Johnny/Akiba. En realidad, este soldado ha estado presente desde el primer Metal Gear, a veces como carcelero de Snake. Su principal característica es su carácter ingenuo, asi como cierta flojera intestinal que ha permitido a sus prisioneros escapar ante sus propias narices.

SNATCHER
Al comienzo del nivel en Europa del Este, Snake lleva un disfraz que le hace idéntico a Gillian Seed, protagonista del mítico Snatcher del propio Hideo Kojima.



ALIENÍGENAS
Vuelve la pasión ufológica del equipo de Kojima. Cuando Snake y Naomi escapan en el blindado, ambos ayudan al mono de Drebin. Este, al verlos, tiene un flashback (pulsa ⊗), ya que la imagen le recuerda a la presunta foto de dos hombres llevando a un extraterrestre de la mano.

OVNI
Hideo es un apasionado de los ovnis, como demuestra un elaborado guiño. Durante el rastreo de Naomi, en Sudamérica, llegarás a un círculo en el cesped, propio de los aterrizajes de ovnis. Mientras, escucharás un testimonio real de un avistamiento.



IPOD
Snake es el primer héroe que lleva un iPod al campo de batalla. Su manejo es idéntico al de un modelo real: mueve la rueda para pasar de una a otra carpeta y presiona el Stick para seleccionar una canción. La música abarca las bandas sonoras de toda la saga. Puedes encontrar canciones en los rincones más recónditos e inesperados.



MODELOS
Los enemigos finales del cuerpo Bella y Bestia son espectaculares, sobre todo al despojarse de su armadura. Se tratan de modelos profesionales: Lyndall Jarvis, Scarlett Chorvat, Mieko Rye y Yumi Kikuchi. Las modelos grabaron sus diálogos y otro actor añadió su voz para crear el efecto de desdoblamiento de personalidad.

RAGING MANTIS
Atentos al final de este combate. Cierto personaje clásico regresa para sorprenderos... aunque el sorprendido será él, al comprobar los avances de PS3.

BUZÓN

- Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
- ¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
- ¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
- Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón

Toni Llorens nos muestra su espectacular colección de juegos, consolas, accesorios y revistas del mundo PlayStation.



Conmemorando la aparición del nuevo Dragon Ball, Josep Oriol ha confeccionado una original «fusión» entre personajes.

El Récord del mes

Antonio Martínez, miembro del Philanthropy Black Ops, ganó dos torneos de MGS3, en equipo y en solitario. ¡Campeón!

¿Por qué no se prodiga la estrategia en consolas?

JUANJO.
VÍA E-MAIL.

Soy un aficionado a los videojuegos desde que mi padre me compró la consola **Atari** «bañada» en madera. Desde entonces, no he podido parar de jugar; tengo 38 años, familia y cada vez es más difícil dedicarle tiempo a los videojuegos. De ahí que dudara en comprarme una consola de nueva generación, una **PlayStation 3**; pero me lancé, he tenido (y tengo) todas las **PlayStation** que han salido y esta no iba a ser menos, soy un verdadero «consolero».

Lo que ocurre es que mis gustos han evolucionado... Cierto es que mis paseos On-line con *Call Of Duty 4* son frecuentes, pero de vez en cuando me apetecería «pensar» antes que «disparar y después preguntar»; por eso me pregunto por qué las compañías no evolucionan y piensan en jugadores que ni tienen 20 años, ni rozan la jubilación.

Los juegos para una mal llamada mediana edad son escasos, soy de los pocos que completó *Commandos 2* en **PS2** (lo cual tiene mérito más allá de la dificultad del juego, la pobre **PlayStation 2** apenas podía con él, hacer un zoom equivalía a un intermedio televisivo...).

En fin, pienso que ahora que las consolas pueden equipararse a los ordenadores más potentes a la hora de jugar es el momento de aprovechar y crear títulos en los que no sólo tengamos vistas subjetivas desde las que avanzar. Estrategia, inteligencia y algo de suerte. Sí, estoy pidiendo un juego tipo *Commandos* en **PlayStation 3**, o directamente *Commandos 4*. Es realmente lo que me apetece jugar y creo que a mucha gente también.

Si el rol tiene cabida, puede tenerlo la estrategia, y *Commandos* es el máximo representante de ese género. Ahí queda hecha mi petición, a ver si **Pyro** se anima.



Resident Evil 4. Capcom reinventó la saga con esta cuarta entrega.

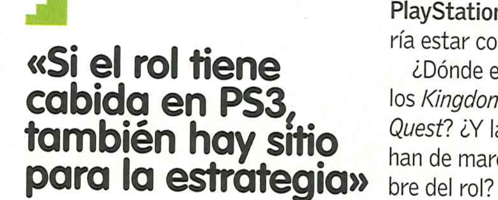
¿Resident Evil 4 es un juego sin «alma»?

PEDRO JUAN CASTILLO TIMONER.
MONÓVAR (ALICANTE).

Mi comentario es una réplica a la opinión que se publicó de un lector en esta sección el mes pasado y que criticaba la ausencia de «alma» o «quintaesencia» en la gran mayoría de títulos que nos estamos encontrando.

Creo que *Resident Evil 4* es un claro ejemplo de cómo dar una vuelta de tuerca a una saga y no morir en el intento; es más, no sólo ofrece una jugabilidad fresca y reinventada (por decirlo de alguna manera), sino que, y aquí viene lo bueno, hace que los juegos anteriores a ella envejezcan increíblemente comparados con la cuarta parte.

Recuerdo haber acabado (varias veces) la cuarta entrega, *Code Veronica*, y verme enganchado a él por puro vicio; pero terminé abandonándolo porque me resultaba viejo, con un control horrible y, por definirlo en pocas palabras, de otra época.



«Si el rol tiene cabida en PS3, también hay sitio para la estrategia»

Dame fantasía

CRISTIAN RODRÍGUEZ.
VÍA E-MAIL.

El catálogo de **PS3** aumenta día a día con verdaderos juegos. Calidad, acción y mucho encanto. Pero, a diferencia de **PlayStation 2**, dicho catálogo está vacío en cierta manera. Es decir, escasean los juegos que nos llevan a otros mundos, con otros personajes y con historias que nos sacan de la rutina. Juegos que nos hacen soñar y que nos transportan donde nadie lo hace. Me refiero al magnífico y gran género del RPG.

Parece que este género se le resiste a la nueva generación... Algo realmente preocupante, pues a estas alturas de crecimiento de **PlayStation 3**, el catálogo ya debería estar completo.

¿Dónde están los *Final Fantasy*, los *Kingdom Hearts* o los *Dragon Quest*? ¿Y las grandes sagas que han de marcar un hito en el nombre del rol?



¡Este mes, los lectores cuyas cartas han sido agraciadas con este símbolo se llevarán uno de los cinco Civilization Revolution de PS3!



¡¡REGALAMOS 5 QUAKE WARS DE PLAYSTATION 3!!
Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PlayStation... ¡Los 5 mejores e-mail o cartas ganarán un Quake Wars para PlayStation 3!



El argumento es lo que importa

L.L.A.
VÍA E-MAIL.
Jugabilidad perfecta, sonido impresionante y gráficos de infarto están cada vez más presentes en los videojuegos; pero, en mi opinión, lo más importante se está dejando de lado: el argumento. Si por algo compramos un juego es por divertirnos con él, por vivir una historia que nos atrape y consiga emocionarnos como no podría hacerlo un libro o una película. Es decir, por sentirnos dentro del mismo juego, algo que está claramente conseguido en sagas como *Metal Gear Solid* y *Final Fantasy*, pero que cada vez se convierte en algo más simple y predecible. Muchos juegos ya no innovan, la mayoría de ellos son *shooters* en los que la historia pasa a un segundo plano y en los que lo importante es disparar, correr y cubrirse, y así una y otra vez.

«Lo importante, el argumento, se está empezando a dejar de lado»





EL TEMA DEL MES
¿CÚAL ES TU «PARTY GAME» PREFERIDO?

La saga Guitar Hero es ya un referente para los futuros Party Games

MIGUEL ÁNGEL ESCUIN RUEDA. VÍA E-MAIL.
Hoy en día los referentes de los *Party Games* son *Buzz!* y *SingStar*, pero *Guitar Hero* pronto se va a convertir en uno de ellos.

Primero: por la diversión que es jugar con una guitarra. No es una de verdad, pero nos da la sensación de que lo es. Y segundo: ahora *Guitar Hero III* (de **PlayStation 3**) tiene opciones On-line, lo que divierte más aún porque puedes competir con gente de todo el mundo. Tercero y más importante: en *Guitar Hero IV* van a evolucionar el juego y van a incorporar batería. Diversión asegurada.

Rock Band es otro título que va a ser un bombazo ya que podemos jugar con batería, guitarra, bajo y ¡¡¡micrófono!!! Algo increíble para jugar en compañía con amigos. Aunque su contra es el precio; no se ha confirmado aún, pero se rumorea que puede rondar ¡los 200 €! Creo que ese es el único pero que tiene.

Está claro que *Guitar Hero* y *Rock Band* van a ser los referentes de los futuros *Party Games*, seguro.

Si me tengo que quedar con uno de ellos, me quedo con Buzz!

LUIS. VALENCIA.
Sin lugar a dudas Buzz! No cabe duda de que ambos juegos son divertidos en todos sus ámbitos, pero si con uno de ellos me tengo que quedar es con *Buzz!*, pues es un juego para toda la familia, en el que no hace falta que sepas cantar ni bailar, ni nada por el estilo; simplemente se trata de demostrar tus conocimientos en numerosos temas.

En mi opinión tanto la licencia *Buzz!* como *SingStar*, con sus juegos en **PlayStation 3**, han aumentado en gran parte la calidad del género con novedades tan suculentas como la *SingStore* o el modo On-line en *Buzz!* Esto último creo que va a hacer a la nueva entrega de *Buzz!* adictiva y divertida como nunca, pudiendo jugar con personas de cualquier lugar con preguntas creadas por ti o descargadas gracias a las opciones que incluirá el título. Además, de esta manera nunca podrás decir que lo sabes todo, puesto que siempre tendrás preguntas nuevas para descargar, y que en cuestión de minutos podrás estar disfrutando.

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 91.
«¿Qué opinas de los «personajes invitados» como **Darth Vader** en **Soul Calibur IV**? ¿Qué «crossovers» te gustaría ver en **PS3**?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



HAZE
LUIS LÓPEZ ABAD
VÍA E-MAIL.
El juego presenta unos gráficos deficientes para los tiempos que corren, una historia simple y predecible, de duración corta y con un modo On-line mediocre y con pocos modos de juego. Si algo podríamos salvar de la quema son ciertos temas de la banda sonora, el resto pasa sin pena ni gloria.

4



GTA IV
CARLOS ALBA PONCE
VÍA E-MAIL.



No hay palabras para describir este juego, simplemente alucinante. Tiene un realismo fantástico que recrea la vida real tal y como es, gráficos impactantes, muchísimas misiones, una ciudad grandísima y creada a la perfeccion hasta el último detalle. Para mí, GTA IV no es un juego, es «el juego».

10



GOD OF WAR: C.O.O.
PEDRO GÓMEZ BENÍTEZ
VÍA E-MAIL.
Este juego sorprende por sus impresionantes gráficos y un doblaje buenísimo. Además, transmite las mismas sensaciones que en PS2, algo que parecía impensable en una portátil. Y aunque tiene sus pequeños fallos, por ellos no deja de ser una auténtica obra maestra.

9,8

BUZÓN

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»

PlayStation Home

Tengo una única duda:
❶ ¿Cuando piensa Sony lanzar finalmente Home?
ANTONIO BLANCO LÓPEZ, VÍA E-MAIL.

❶ La última noticia que tenemos es la que publicamos el número pasado: saldrá en otoño, pero no sabemos fecha exacta. Lo que sí sabemos es que su aparición y difusión será similar a la de *Gmail*, el correo electrónico de *Google*: después de que los primeros *beta testers* lo prueben, tendrán la posibilidad de invitar a sus contactos a descargar *Home*. Según crezca el número de usuarios, los servidores irán modificándose y mejorando para albergar a todos los usuarios de **PS3**.



PlayStation Home. Al fin parece confirmado que llegará a nuestras consolas tras el verano.


Todos los que disfrutamos con la trilogía de Bourne estamos encantados con la adaptación a PS3 de la primera entrega creada por High Moon. Lucha de lo más realista, disparos, conducción... todo lo que tenía la peli ¡y mucho más!

PS3 de 80 GB y compatibilidad con PS2

Hola a todos. Soy Moisés y me gustaría que me aclaraseis ciertas dudas:
❶ He oído el rumor del regreso del modelo PS3 de 60 GB y de un posible proyecto de un modelo PS3 de 80 GB. ¿Es esto cierto? De ser así, ¿se sabe si ambas tendrán compatibilidad con los juegos de formato PSone y PS2?
❷ ¿Hay alguna fecha de salida para *Legendary: The Box*?
❸ He visto en una de vuestras revistas que *Ace Combat 6* saldrá para Xbox 360. ¿Estará disponible también para PS2 o PS3?
❹ ¿Cuál de estos dos juegos me recomendáis: *Call Of Duty 4* o *Mercenarios 2*?
ENTE OMEGA, VÍA E-MAIL.



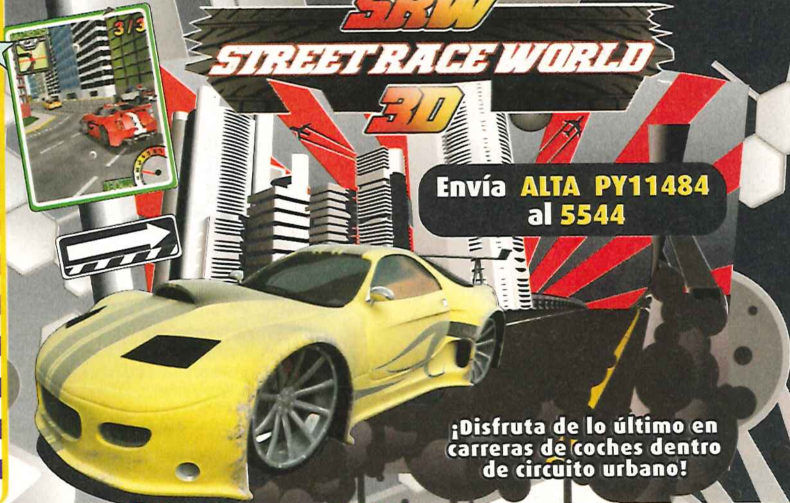
❶ Después de decenas de rumores, parece casi confirmada la aparición de un nuevo modelo de **PlayStation 3** con disco duro de 80 GB; aunque no sabemos el nivel de compatibilidad que tendrá con títulos de **PS2**. Si te sirve de consuelo, se rumorea que **Sony** lanzará, en un futuro no muy lejano, un *firmware* capaz de dotar a todos los modelos de **PS3** de compatibilidad de *software*. Y, por cierto, todas las consolas son compatibles con los juegos de **PSone**, pero sólo las primeras de 60 GB son compatibles con los títulos de **PlayStation 2**.
❷ Aún no se ha confirmado una fecha de lanzamiento concreta, lo único que sabemos es que el juego aparecerá durante el tercer trimestre del año; a la vuelta de vacaciones, con un poco de suerte, te esperará en las tiendas.
❸ Por ahora y, sorprendentemente, se mantiene la exclusiva de **Namco** con la consola de **Microsoft** con respecto a *Ace Combat 6*. Y no sabemos si algún día llegará a salir en **PS2** o **PlayStation 3**, te aseguramos que **Namco** no ha soltado prenda al respecto...
❹ Estamos más que seguros de que *Mercenarios 2* va a ser un bombazo pero... ¡hazte ya con *Call Of Duty 4*! No puedes dejar pasar la oportunidad de jugar con el mejor *shooter* jamás creado para consola alguna. *Mercenarios 2* puede que se convierta en un gran juego, pero no creemos que sea capaz de igualar al título desarrollado por la compañía **Infinity Ward** en posibilidades multijugador On-line (entre otras muchas cosas).



Descargar firmware para PS3

Saludos a todos los «consoleros». Necesito actualizar mi PlayStation 3, pero no tengo Internet en casa y no me fío de descargarlo de cualquier página web desde otro ordenador, no vaya a ser que dé con actualizaciones no oficiales de Sony y me estropeen la consola. ¿Me podríais decir desde dónde puedo descargarlo con total seguridad?
JUAN MORENO, VÍA E-MAIL.
Como bien mencionas en tú e-mail, no podemos arriesgar la integridad de nuestra querida **PlayStation 3** con «cualquier cosa» que encontremos por la red. La única forma de acertar con las actualizaciones de *firmware* es descargándolas directamente desde la página oficial de PlayStation. Esta es la dirección:
http://es.playstation.com/help-support/ps3/system-software/updates/





TU MÚSICA

Envía ALTA PY+número al 5544 Ej.: ALTA PY65498

NOVEDADES MUSICALES

TÍTULO	REFERENCIA
KAMIKAZE	ALTA PY65498
LO MISMO	ALTA PY65626
LOVESONG	ALTA PY65624
MERCY	ALTA PY64123
NO ESTES TRISTE	ALTA PY65625
PUEDE SER	ALTA PY63000
EL BOLSILLO DEL REVES	ALTA PY63002
BAILA MI CORAZON	ALTA PY62970
4 MINUTES	ALTA PY63372
BACK TO BLACK	ALTA PY63009
CHOCAR	ALTA PY62971
NO ESTAMOS SOLOS	ALTA PY64155
SI NO TE HUBIERAS IDO	ALTA PY64122
COSAS DE LA VIDA	ALTA PY62972
EN BOCA DE TANTOS	ALTA PY62996
EUROPA	ALTA PY63001
LA DESPEDIDA	ALTA PY63004
LLEGARA LA TORMENTA	ALTA PY62999
ME GUSTARIA	ALTA PY61344
SIN TI	ALTA PY63373

TOP DESCARGAS

TÍTULO	REFERENCIA
TROMPETAS	ALTA PY44340
BUCOVINA	ALTA PY52202
DON'T STOP DE MUSIC	ALTA PY42607
REHAB	ALTA PY56391
LAMENTO BOLIVIANO	ALTA PY26712
COMO UN LOBO	ALTA PY39563
SAY IT RIGHT	ALTA PY48431
PAPELES MOJADOS	ALTA PY43173
NO ONE	ALTA PY36856
ESTRELLA POLAR	ALTA PY50066
CAL Y ARENA	ALTA PY50068
LABIOS COMPARTIDOS	ALTA PY11575
LA PASTILLA(TAT GOLOSA)	ALTA PY54401
UMBRELLA	ALTA PY22746
REAGGAETON	ALTA PY11403
TODO IRA BIEN	ALTA PY33498
ME ENAMORA	ALTA PY32912
PA MADRID	ALTA PY56392
GOTAS DE AGUA DULCE	ALTA PY56353
NADA QUE PERDER	ALTA PY43172

ACCIÓN/DEPORTES

Envía ALTA PY+número al 5544
Ej: ALTA PY12226 al 5544





ALTA PY12226 — Pilota las motos más rápidas en todos los grandes premios

ALTA PY12363 — Juega en las mejores ligas del mundo y conviértete en uno de los grandes

ALTA PY10508 — ¡Ha estallado la Segunda Guerra Mundial!



ALTA PY10300 — Afina tu puntería y acaba con tus enemigos

ALTA PY12280 — Juego ONLINE MULTIJUGADOR. Lidera tu propia banda y hazte con el poder

ALTA PY9081 — La estrategia será clave para tu victoria



ALTA PY6340 — Eres el capitán de la nave. Tu misión salvar al mundo... te atreves?

ALTA PY8286 — ¡Es hora de surfear! Coge la tabla y demuestra lo que vales

ALTA PY9204 — ¿Te gusta el snowboard? Ahora podrás practicarlo en tu móvil



ALTA PY8218 — La mejor pista del mundo está en tu móvil. ¡Enfréntate a los mejores!

ALTA PY12892 — ¿Te gustan los bolos? ¡Consigue la máxima puntuación!

ALTA PY11095 — Pilota con destreza y conviértete en uno de los grandes

ALTA PY8528 — ¿Hombre o lobo? ¡Elige cómo combatir!

ALTA PY42432 — Derrota al ejercito y recupera los diamante

ALTA PY29523 — ¡Conviértete en una gran espía y acaba con todos tus enemigos!

ALTA PY21502 — ¡Juega al Volleyball en las mejores playas del mundo!

ALTA PY14174 — Lidera tu tribu cavernícola y evoluciona a través de la historia

PASATIEMPOS

Envía ALTA PY+número al 5544
Ej: ALTA PY11878 al 5544







ALTA PY11878 — ¡Romper bloques nunca había sido tan divertido!

ALTA PY14037 — Crea tu personaje virtual. Haz amigos, liga y participa en las mejores fiestas

ALTA PY26417 — ¡Alinea los bloques girando la pantalla de tu móvil!

ALTA PY14238 — ¡Hazte con la última versión del juego de cartas chinas más famoso!

ALTA PY6464 — ¡Tu juego de cartas preferido ahora en tu móvil!

ALTA PY14116 — ¡Bienvenido al show del Ahorcado!

ALTA PY4808 — Tu objetivo, acabar con todas las bolas mágicas

ALTA PY18104 — ¡Toda la emoción de las clásicas máquinas de pinball en tu móvil!

ALTA PY5969 — ¡Encuentra todas las parejas!



ALTA PY12565 — Tendrás que acabar con todas las burbujas

ALTA PY24890 — ¿Qué edad tiene tu cerebro?

ALTA PY12710 — Ejercita tu mente completando las sumas



ALTA PY12793 — ¡Apunta y lanza! Pásalo en grande en la jungla más loca

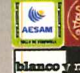
ALTA PY16537 — ¡Demuestra que eres el mejor resolviendo sudokus!

ALTA PY5966 — Fíjate en todos los detalles y encuentra las 6 diferencias

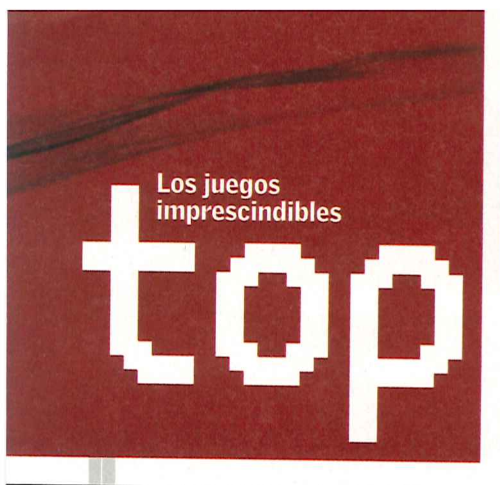
PERSONALIZA EL MENÚ DE TU MÓVIL

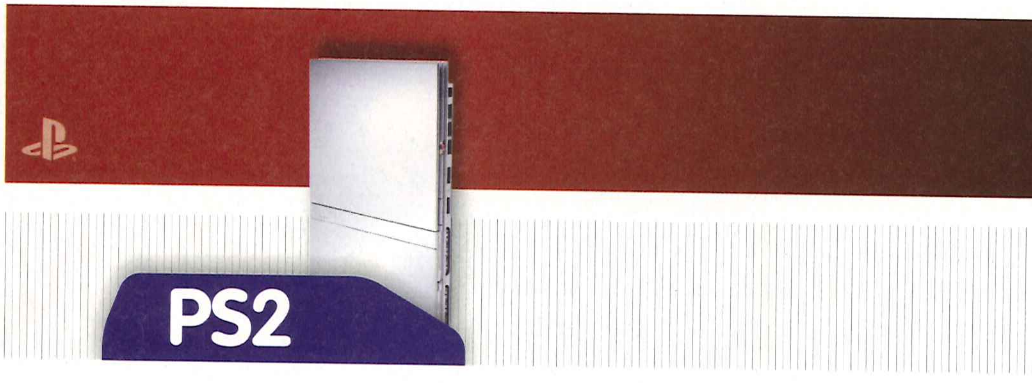
Envía ALTA PY+número al 5544 Ej.: ALTA PY10911 al 5544













A JUGAR CON LAS PIEZAS DE LEGO...



EN EL ESPACIO
LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA ORIGINAL
(ACTIVISION)
Iniciaron la aventura de Lego en consola recreando la Guerra De Las Galaxias pieza a pieza. La segunda entrega fue demoledora.



COMO INDIANA
LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
(ACTIVISION)
Después de Star Wars le ha tocado el turno a Indiana y sus tres primeras películas. Acción, diversión y toda la magia de Lego.



COMO SUPERHÉROE
LEGO BATMAN: EL VIDEOJUEGO
(WARNER BROS.)
El último personaje montado con piezas de Lego que va a pasar a videojuego: Batman. Explora Gotham City como Batman o Robin.



1 =
ODIN SPHERE
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix 39,95€. +12 años JUGADO ☐



2 =
PES 2008
EVALUACIÓN 9,4
El fútbol en mayúsculas, repite una vez más el éxito combinando espectáculo y buena jugabilidad. Un clásico imbatible.
Konami 44,95€. +3 años JUGADO ☐





3 =
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐





4 ↑
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,8
El juego oficial de la Eurocopa 2008 con todas las selecciones, jugadores y estadios. Para futboleros empedernidos.
EA Sports 39,95€.+3 años JUGADO ☐





5 ↓
GUITAR HERO III
EVALUACIÓN 8,9
Tercera entrega de la serie con canciones míticas del rock, como Paint It Black de los Rolling Stones.
Activision. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

6 ↓
GOD OF WAR II
EVALUACIÓN 9,6
Seguimos disfrutando como el primer día con esta segunda parte de las tropelías de Kratos. ¡Ahora en Platinum!
Sony C.E. 19,99€. +18 años JUGADO ☐

7 N
SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS
EVALUACIÓN 8,8
RPG estratégico de la mano de los creadores de Disgaea en un entorno 2D.
Virgin Play. 44,95€. +12 años JUGADO ☐



8 N
LEGO INDIANA JONES: LA TRILOGÍA ORIGINAL
EVALUACIÓN 8,9
Las tres primeras películas de Indy, recreadas con piezas de Lego para PlayStation 2.
Activision. 39,95€. +7 años JUGADO ☐

9 ↓
SINGSTAR: S. PARTY
EVALUACIÓN 8,5
Veinte temas de pop español y 10 extranjeros de ayer y hoy para gargantas sin miedo.
Sony C.E. 59,99€/29,99€ (sin micros). +12 años JUGADO ☐



10 ↓
DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
EVALUACIÓN 9,2
Tercera entrega del juego de lucha basado en la ya mítica serie de animación.
Bandai-Namco. 59,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. PES 2008 (KONAMI)
2. GOD OF WAR II (PLATINUM-SONY C.E.)
3. FIFA 08 (EA SPORTS)
4. IRON MAN (SEGA)
5. RAYMAN: RAVING RABBIDS (UBISOFT)
6. GTA: SAN ANDREAS (ROCKSTAR)
7. DOGZ: DIVIÉRTETE CON MÁS PERROS (UBISOFT)
8. SILENT HILL ORIGINS (KONAMI)
9. SINGSTAR SUMMER PARTY (PLATINUM-SONY C.E.)
10. DRAGON BALL Z: B.T.3 (ATARI)



DEL 1 AL 31 DE MAYO

EL MEJOR DE...



















aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	party games
SILENT HILL ORIGINS KONAMI 29,99€. +18	JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS THQ 44,95€. +12	DBZ BUDOKAI TENKAICHI 3 ATARI 59,95€. +12	ODIN SPHERE SQUARE ENIX 39,95€. +12	BLACK EA GAMES 19,95€. +16	PES 2008 KONAMI 44,95€. +3	GUITAR HERO III ACTIVISION 79,95/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS















SILENT HILL ORIGINS — The Elf
GOD HAND — Nemesis
SILENT HILL ORIGINS — R. Dreamer
KING OF FIGHTERS XI — Doc
KUNG FU PANDA — Anna
GOD HAND — John Tones
SOUL NOMAD & THE WORLD EATERS — Last Monkey
SBK 08 — De Lúcar



A QUÉ JUEGA...
BEATRIZ TUBIA



BROKEN SWORD 3

Beatriz Tubia, la chica SingStar que protagonizará la próxima campaña de este título de Sony C.E., pasa horas y horas cantando al karaoke de SingStar con temas como Toda de Malú. Pero también confiesa que juega con aventuras como Broken Sword.



TRES MOMENTOS INOLVIDABLES EN PS2 PARA DOC...





LA DEMO DE METAL GEAR SOLID 2. Por primera vez, PS2 mostraba su tremendo potencial gracias al gran Hideo Kojima. **Konami. Descatalogado**



EL FINAL DE EXTERMINATION. Empecé de noche... y se me hizo de día completando el magnífico título creado por Tokuro Fujiwara. **Sony C.E. Descatalogado.**





EL CULMEN DE LOS JUEGOS «BEMANI». Después de BeatMania y Parappa the Rapper, encontré la horma de mi zapato con DrumMania, mi primer profesor de batería. **Konami. No lanzado en España**





SUGERENCIAS DEL chef

DE LA GRAN PANTALLA A PS3...



ESPÍAS EN EUROPA
LA CONSPIRACIÓN BOURNE
(VIVENDI GAMES)
La primera película, El Caso Bourne, se traslada a una vistosa combinación de acción en tercera persona y persecuciones al volante.



UN CLÁSICO
GHOSTBUSTERS
(VIVENDI GAMES)
Fue una de esas películas que marcaron a toda una generación, ahora tendrá su juego en las consolas de next gen. ¡A cazar fantasmas se ha dicho!



HÉROES DE CÓMIC
IRON MAN
(SEGA)
No pasará a la historia en el Olimpo del videojuego, pero si te consideras un fanático de todo lo que tenga que ver con Iron Man no puedes perdértelo.



1 = GRAND THEFT AUTO IV
EVALUACIÓN 9,8
¡Señoras y señores! «EL JUEGO» ha llegado y ya está aquí para entretenernos a todos.
Rockstar 69,95€. +18 años JUGADO ☐



2 = METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS
EVALUACIÓN 9,6
El retorno de Snake te dejará sin palabras, derrocha calidad por los cuatro costados.
Konami. 69,95€. +18 años JUGADO ☐




3 ↑ CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
EVALUACIÓN 9,4
La celebrada serie de acción en primera persona da un salto hasta el presente.
Activision. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




4 = BURNOUT PARADISE
EVALUACIÓN 9,4
Derrapa, golpea, quema ruedas y alucina con su jugabilidad On-line. Imprescindible.
Electronic Arts. 69,95€. +3 años JUGADO ☐

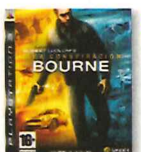


5 ↑ UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 9,0
Vive toda la emoción de la Eurocopa 2008 sin moverte del salón de tu casa, y con el motor de FIFA 08 mejorado.
EA Sports. 69,95 €. +3 años JUGADO ☐

6 = DEVIL MAY CRY 4
EVALUACIÓN 9,2
Dante vuelve a la acción acompañado por un nuevo protagonista, el joven Nero, con toda la acción característica de la saga.
Capcom. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



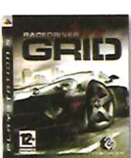

7 ↓ UNCHARTED: EL TESORO DE DRAKE
EVALUACIÓN 9,4
Naughty Dog se destapa con una aventura deslumbrante para PlayStation 3.
Sony C.E. 69,95€. +16 años JUGADO ☐



8 N LA CONSPIRACIÓN BOURNE
EVALUACIÓN 9,0
Acción y conducción en un juego basado en la primera entrega de la trilogía.
Vivendi Games. 59,95 €. +16 años JUGADO ☐



9 N BATTLEFIELD: BAD COMPANY
EVALUACIÓN 9,0
Un implacable shooter de corte multijugador con entornos multidestructibles.
Electronic Arts. 69,95€. +16 años JUGADO ☐




10 N RACE DRIVER: GRID
EVALUACIÓN 9,0
Conducción hiperrealista en circuitos de Japón, EE.UU. y Europa.
Codemasters. 69,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1 GRAND THEFT AUTO IV (ROCKSTAR-TAKE TWO)
2 GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (SONY C.E.)
3 GRAND THEFT AUTO IV (EDICIÓN COLECCIONISTA / ROCKSTAR-TAKE TWO)
4 TIME CRISIS 4 + PISTOLA (SONY C.E.)
5 PES 2008 (KONAMI)
6 CALL OF DUTY 4: M.W. (ACTIVISION)
7 HAZE (UBISOFT)
8 IRON MAN (SEGA)
9 LEGO INDIANA JONES LA TRILOGÍA ORIGINAL (ACTIVISION)
10 FIFA 08 (EA SPORTS)

GAME
DEL 1 AL 31 DE MAYO

EL MEJOR DE...



aventura acción
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18



conducción
BURNOUT PARADISE
EA GAMES
69,95€. +3



lucha
VIRTUA FIGHTER 5
SEGA
69,95€. +16



RPG
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
UBISOFT
69,95€. +16



shooter
COD 4 MODERN WARFARE
ACTIVISION
69,95€. +16



deportes
UEFA EURO 2008
EA SPORTS
69,95€. +3



on-line
GRAND THEFT AUTO IV
ROCKSTAR
69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS






MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS — The Elf
MGS4: GUNS OF THE PATRIOTS — Nemesis
GTA IV — R. Dreamer
GTA IV — Doc
RACE DRIVER GRID — Last Monkey
THE CLUB — John Tones
GTA IV — Anna
GTA IV — De Lúcar

DESCARGA DEL MES
LA CONSPIRACIÓN BOURNE

Lleva ya más de un millón de descargas. Este aperitivo del juego de Vivendi Games se ha convertido en todo un éxito en PlayStation Network. Conoce cómo se las gasta el protagonista del juego en uno de los títulos más esperados para PS3.



R. DREAMER ESTÁ LOCO POR CAZAR MONSTRUOS EN...



DEAD SPACE. Por lo que ha mostrado hasta ahora, es el único título capaz de hacer sombra a los dos grandes del Survival. Terror espacial del bueno.
Electronic Arts (Otoño 2008)



RESIDENT EVIL 5. Chris Redfield me enseñó lo que era un Survival Horror en 1996, ahora regresa a la acción, para 2009, con un Resident Evil completamente nuevo.
Capcom (2009)



SILENT HILL: HOMECOMING. Tras cuatro entregas en manos niponas, el destino de Silent Hill está bajo el designio de un estudio de EE.UU.
Konami (Otoño 2008)





PSP



TRES JUEGOS ENREVESADOS



CON PERSPECTIVA
ECHOCHROME
(Sony C.E.)
No es la primera vez que aparece en esta columna. Lo nuevo de Japan Studio pondrá tu ingenio en jaque. Un consejo: tendrás que ver para creer.



CON CLÁSICOS
R-TYPE TACTICS
(Virgin Play)
No esperes «pelarte» los dedos disparando. Esta versión del clásico shooter tiene un tinte estratégico de juego de mesa. Seguro que no te deja indiferente.



JUEGOS DE MESA
ULTIMATE BOARD GAME COLLECTION
(Planeta DeAgostini)
Una gran colección de juegos de mesa, de esos que te pueden alegrar un viaje.



1 N
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO ☐



2
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



3
SILENT HILL ORIGINS
EVALUACIÓN 9,1
A los aficionados a Silent Hill les esperan horas de angustia y terror. Imprescindible.
Konami. 39,95€. +18 años JUGADO ☐



4
PATAPON
EVALUACIÓN 8,7
Originalidad y sencillez dan forma a un juego brillante en diseño y concepto. Muy rítmico.
Sony C.E. 39,99 €. +7 años JUGADO ☐



5
PES 2008
EVALUACIÓN 9,3
El rey del balompié regresa a PSP con una de las mejores entregas de todos los tiempos. Un verdadero lujo por un precio irresistible.
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐

6 =
CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES
EVALUACIÓN 9,3
Rondo Of Blood, remake y original, junto a Castlevania SOTN (de PSone) en un UMD irrepetible.
Konami. 39,95 €. +12 años JUGADO ☐

7
METAL GEAR PORTABLE OPS
EVALUACIÓN 9,2
No te lo pierdas si quieres saber qué sucede tras MGS3 y jugar con snake-maníacos de todo el mundo. Konami. 49,95€. +16 años JUGADO ☐

8 =
UEFA EURO 2008
EVALUACIÓN 8,5
La saga FIFA evoluciona en PSP para recrear la Eurocopa, mejorando notablemente lo que pudimos ver y jugar en FIFA 08.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO ☐



9 =
WIPEOUT PULSE
EVALUACIÓN 9,0
Las carreras futuristas de Psygnosis continúan su periplo en un trepidante juego para PSP.
Sony C.E. 49,95 €. +3 años JUGADO ☐

10 N
EVERYBODY'S GOLF 2
EVALUACIÓN 8,9
Un grandísimo simulador capaz de hacer del golf un deporte divertido, mejorando todo lo que nos enseñó en su primera entrega.
Sony C.E.. 29,95€. +3 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. PES 2008 (KONAMI)
2. GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (SONY C.E.)
3. GTA: VICE CITY STORIES (PLATINUM-ROCKSTAR)
4. FIFA 08 (EA SPORTS)
5. GTA: LIBERTY CITY STORIES (PLATINUM-ROCKSTAR)
6. WWE SMACK DOWN VS RAW 2008 (THQ)
7. STAR WARS LETHAL ALLIANCE (UBISOFT)
8. IRON MAN (SEGA)
9. RATCHET & CLANK: E.T.I. (SONY C.E.)
10. WWE SMACKDOWN VS RAW 2006 (PLATINUM-THQ)





DEL 1 AL 31 DE MAYO



EL MEJOR DE...



aventura acción
GOD OF WAR: C.O.O.
SONY C.E.
39,95€ +18



conducción
WIPEOUT PULSE
SONY C.E.
49,95€ +3



lucha
TEKKEN: DARK RESURRECTION
NAMCO BANDAI
19,95€ +16



RPG
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX
39,95€ +16



shooter
MEDAL OF HONOR HEROES 2
EA GAMES
49,95€ +16



deportes
PES 2008
KONAMI
29,95€ +3



puzzle
CAPCOM PUZZLE WORLD
CAPCOM
29,95€ +3



NUESTROS FAVORITOS



SNK: ARCADE CLASSICS VOL. 1
The Elf




ECHOCHROME
Nemesis




CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
R. Dreamer



CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Doc




PATAPON
Anna



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
John Tones



SILENT HILL ORIGINS
Last Monkey

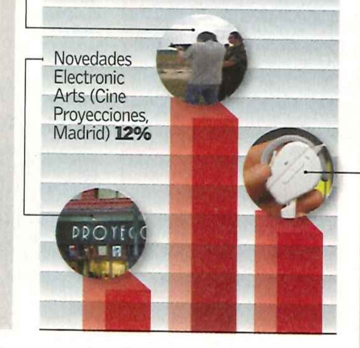



EVERYBODY'S GOLF 2
De Lúcar

LA ESTADÍSTICA

LA PRESENTACIÓN DEL MES HA SIDO...

Este mes nos quedamos con la presentación de Metal Gear Solid 4, en un campo de tiro y con rifle de asalto incluido para probar puntería y, por supuesto, Kojima.





NEMESIS Y SUS TRES PELIS EN UMD PARA PASAR MIEDITO...



REC. La claustrofóbica pesadilla de P. Plaza y J. Balagueró te pondrá los pelos de punta en el consultorio del dentista. Después de eso, el torno no es nada. **FILMAX.** 15,99 €



30 DÍAS DE OSCURIDAD. El cómic original me entusiasmó, al igual que su adaptación a cine, en la que no se cortan un pelo . **SONY PICTURES** 12,99 €



HOSTEL 2. Un UMD no apto para abuelas y estómagos sensibles. Eli Roth es el gran abanderado del terror más extremo: el torture porn. **SONY PICTURES** 12,99 €

PARTICIPA

PlayStation Revista Oficial y Codemasters te invitan a probar la conducción más exigente en PS3. Para optar a uno de los 20 Race Driver: GRID que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos, antes del 14 de julio.

20 juegos

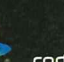
www.racedrivergrid.es

¿EN QUÉ CIUDAD NO SE DESARROLLA EL JUEGO?

A) MILÁN **B)** MÓSTOLES **C)** SAN FRANCISCO









¿CÓMO PARTICIPAR?

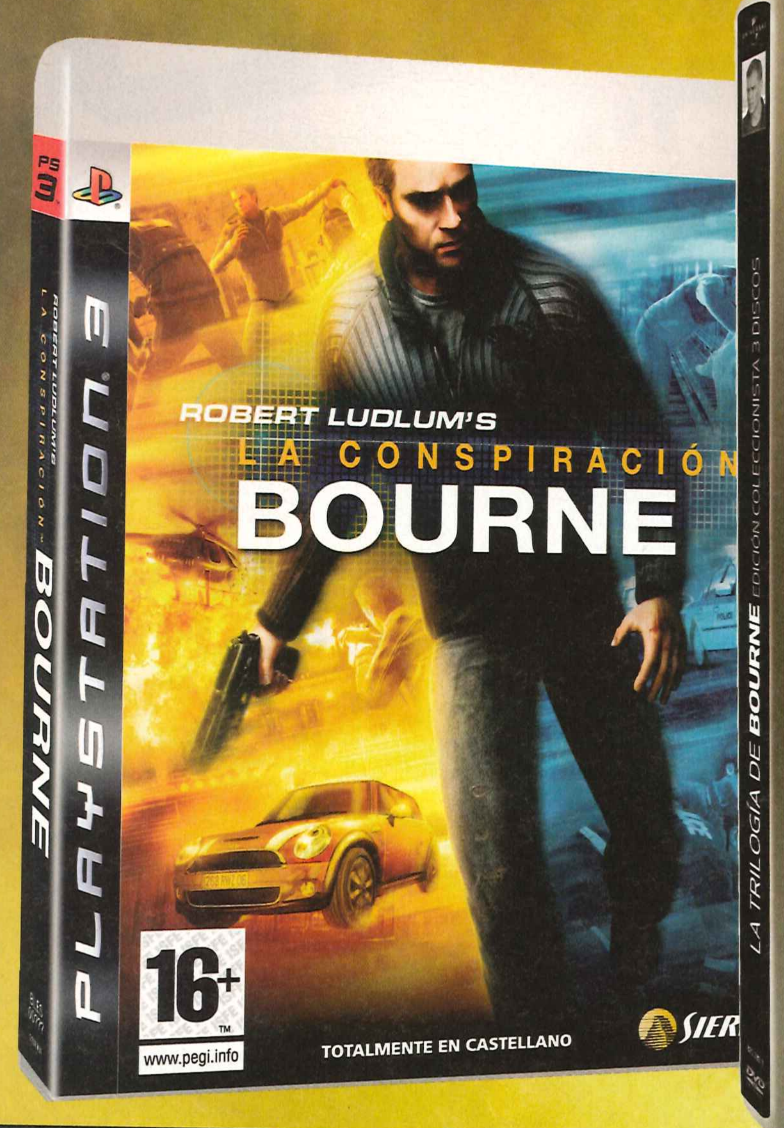
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra raceps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: raceps A

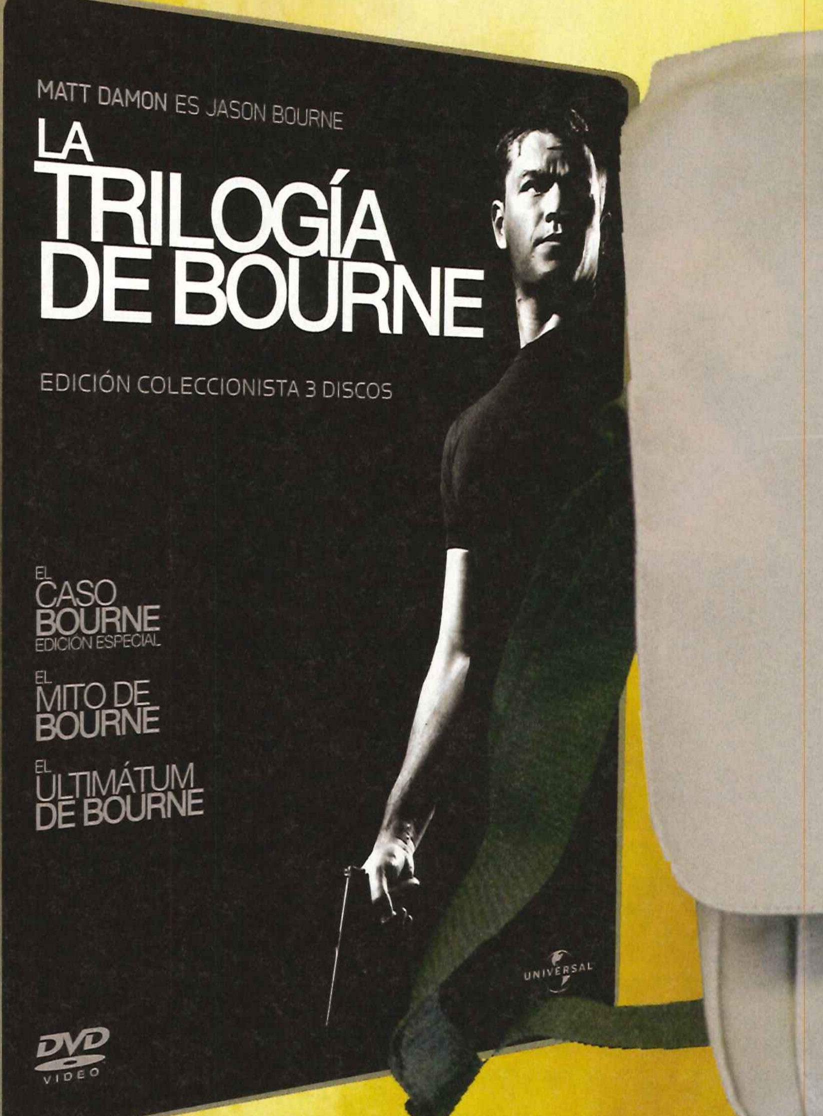
Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2008.

REGALAMOS

25 LOTES

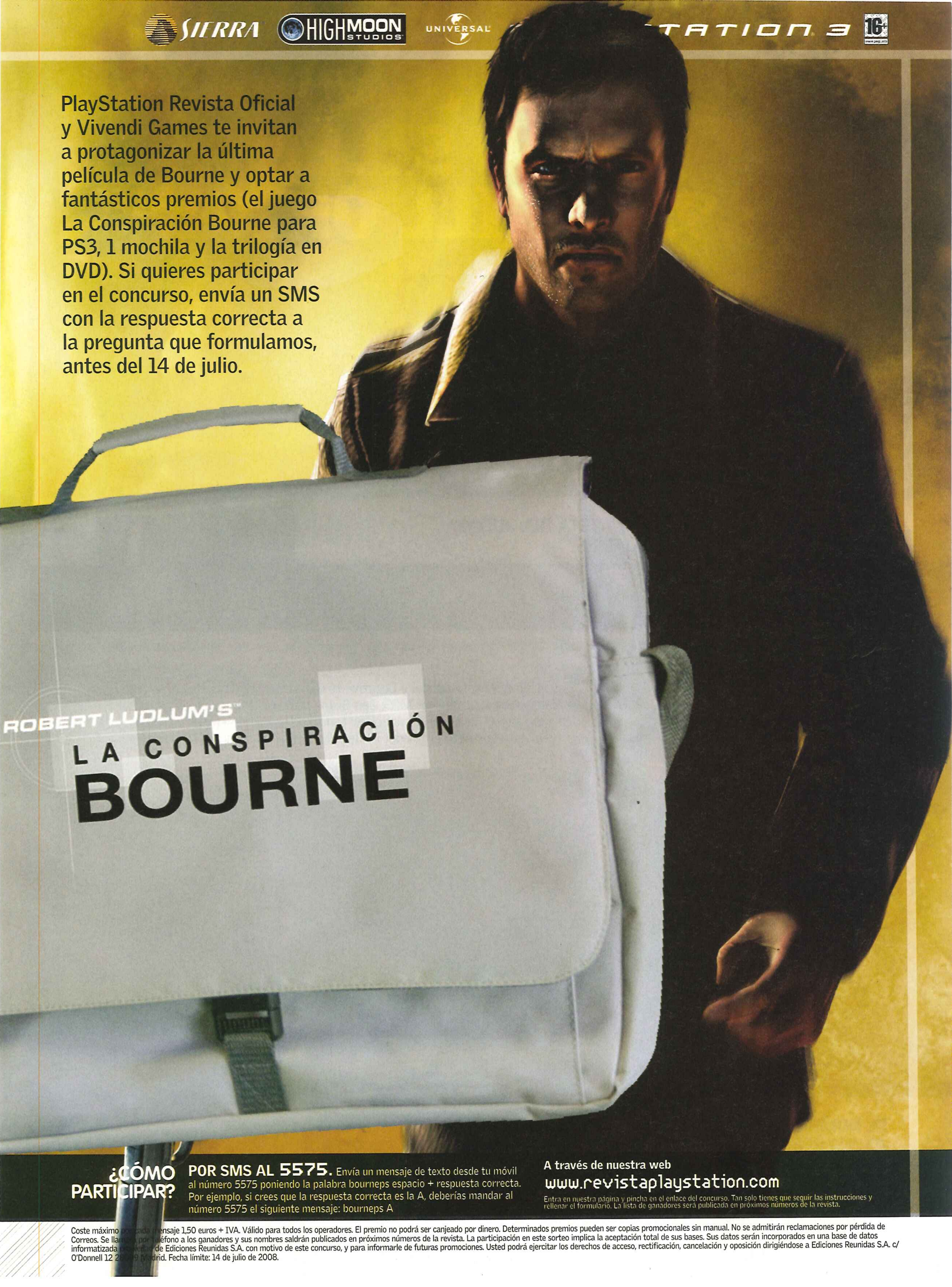
- 1 JUEGO
- 1 MOCHILA BANDOLERA
- 1 TRILOGÍA EN DVD

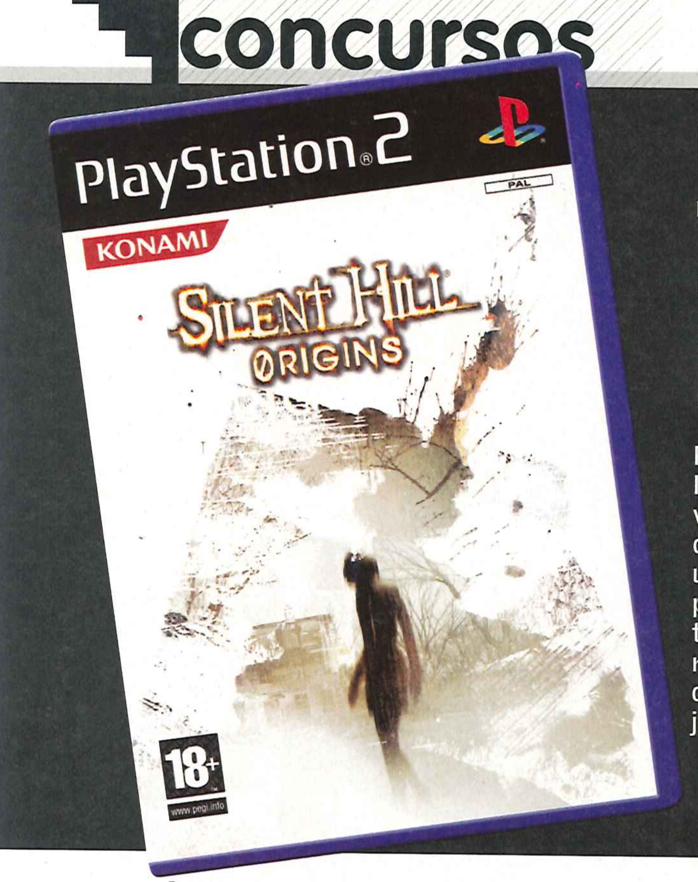




¿QUÉ COCHE CONDUCE EL PROTAGONISTA?

A) MINI COOPER **B)** JAGUAR X-TYPE **C)** FOLFAGUEN POLLO


SIERRA
HIGHMOON STUDIOS
UNIVERSAL
TATION 3
16+
PlayStation Revista Oficial y Vivendi Games te invitan a protagonizar la última película de Bourne y optar a fantásticos premios (el juego La Conspiración Bourne para PS3, 1 mochila y la trilogía en DVD). Si quieres participar en el concurso, envía un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos, antes del 14 de julio.
ROBERT LUDLUM'S
LA CONSPIRACIÓN
BOURNE
¿CÓMO PARTICIPAR?
POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra bourneps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: bourneps A
A través de nuestra web
www.revistaplaystation.com
Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.
Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2008.



REGALAMOS 10 SILENT HILL ORIGINS

PlayStation Revista Oficial y Konami te invitan a pasear una vez más por la terrorífica ciudad de Silent Hill. Si quieres optar a uno de los 10 Silent Hill Origins para PS2 que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que planteamos antes del 14 de julio de 2008.

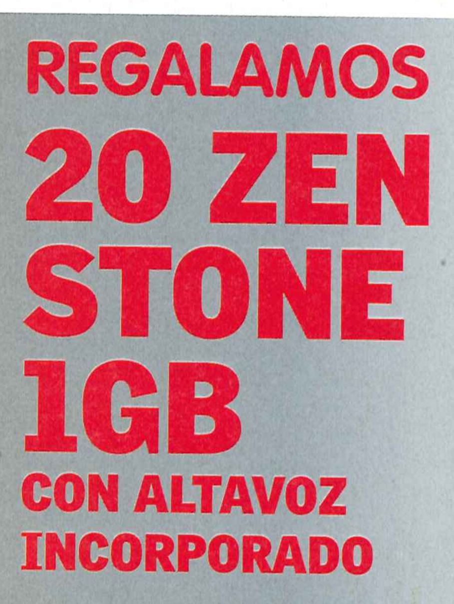
18 KONAMI

¿CÓMO SE LLAMA EL PROTAGONISTA DEL JUEGO?
A) TRAVIS B) AREZNO C) JAMES

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra silentps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: silentps A

REGALAMOS 20 ZEN STONE 1GB CON ALTAVOZ INCORPORADO

PlayStation Revista Oficial y Creative te dan la oportunidad de conseguir un fantástico reproductor MP3, Zen Stone 1GB con altavoz incorporado (modelo azul o rosa). Para participar tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta antes del 14 de julio y optarás a uno de los premios.





EL NOMBRE HACE REFERENCIA A...
A) UNA RELIGIÓN B) UNA MASCOTA C) UN NÚMERO MAL ESCRITO

CREATIVE

¿CÓMO PARTICIPAR? **POR SMS AL 5575.** Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra zenps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: zenps A

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid.
Fecha límite: 14 de julio


playStyle
Música
Cine
Motor
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
BEATRIZ TUBIA
SE CONVIERTE EN CHICA SINGSTAR Y NOS CUENTA CÓMO SER INVENCIBLE EN EL PARTY GAME DE SONY
cine
TE CONTAMOS TODOS LOS DETALLES DE EL INCREÍBLE HULK
música
ENTREVISTAMOS A LA FUGA
moda
CLAVES PARA IR GUAPO A LA PLAYA

RINCÓN DEL JUGÓN: EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS Y EL DE LA MÚSICA ESTÁN CADA VEZ MÁS UNIDOS. EN ESTA OCASIÓN, LA JOVEN CANTANTE LARA HA SIDO CONVERTIDA EN SIM Y SU CANCIÓN «LA OTRA PRINCESA» (DEL DISCO «CAMBIAR EL MUNDO») HA SIDO ADAPTADA AL PECULIAR IDIOMA SIMLISH. LA PODRÁS VER Y ESCUCHAR EN «LOS SIMS 2 Y SUS HOBBIES» (PC).



BUIKA
Niña de fuego

Vuelve a conseguirlo. La gran guineano-mallorquina logra invocar el espíritu de Nina Simone en sus nuevas y estremecedoras interpretaciones de coplas del cancionero español (impresionante *La falsa monea*, entre vapores *jazzísticos*). Aunque es en su atormentada visión de ese himno de la canción mejicana *Volver, volver*, donde su brillo se hace más intenso. Magistral. / DRO-ATLANTIC



EL ARREBATO
Mundología

Cuatro años después de *Que salga el sol por donde quiera*, el disco de su consagración definitiva, Javier Labandón regresa con un quinto trabajo destinado a seguir batiendo récords. Melodías aflamencadas, estribillos contagiosos, aires rumberos y gracejo andaluz por arrobas en unos textos que reflejan toda la vitalidad de las calles sevillanas. Otra vez, derechito al Nº 1. / EMI



MANOLO GARCÍA
Saldremos a la lluvia

El que fuera cantante e imagen principal de *El Último De La Fila* vuelve a rememorar la lírica arrebatada y la mezcla de elementos flamencos, arábigos y *rockeros* que le hicieron famoso, en esta nueva entrega en solitario. Posee una cuidada presentación (como es norma de la casa), sonido primoroso, ritmos sosegados y un puñado de canciones sin fecha de caducidad. Un clásico. / SONY & BMG



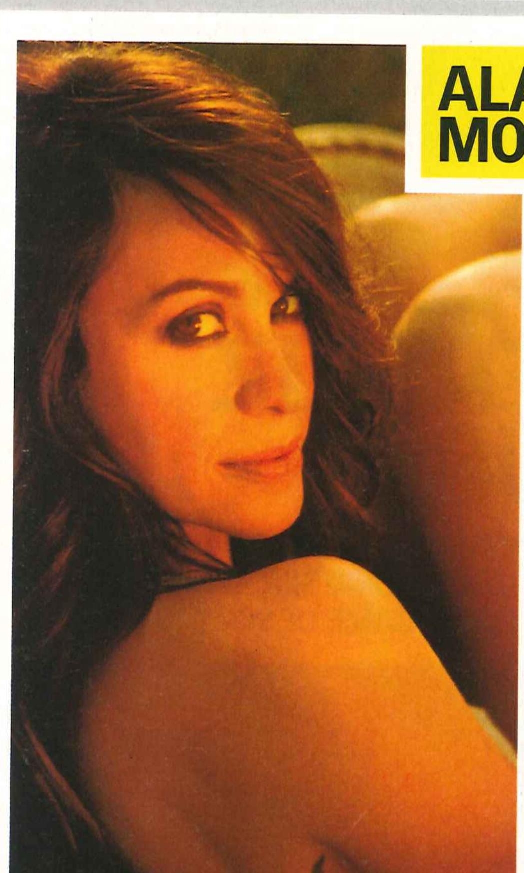
REBECA JIMÉNEZ
Todo llegará

Presentación «a lo grande» de la cantante y compositora segoviana, amiga y colaboradora de Quique González, con el que comparte la pasión por el sonido *Pop Rock* norteamericano, la mística *dylaniana* y las historias de amor al filo de la navaja. Dureza y fragilidad en un atractivo debut en el que destaca, ante todo, una voz de esas que crean adicción. Están avisados. / WARNER



SFDK
Black book

Convertidos ya en una institución dentro del *Hip-Hop* patrio, Sánchez y Zatu rompen moldes de nuevo con la publicación de este completísimo DVD que repasa su intensa trayectoria, contada por ellos mismos. Un derroche de material inédito que incluye apariciones sorpresa, tremendos directos de todas las fases de su carrera y grabaciones de lo más sorprendente. Lujo ibérico. / BOA



ALANIS MORISSETTE

La cantautora arriesga y acierta con sus nuevos sonidos pop

Decidida a ampliar horizontes, la estrella de Ottawa se despide bruscamente de las guitarras eléctricas, los ropajes alternativos y sus habituales poses *rockeras* para, con la complicidad del joven y prestigioso productor británico Guy Sigsworth (colaborador habitual en las últimas aventuras de Bjork, Madonna, Britney Spears o la rompedora *Imogen Heap*), aproximarse decididamente al *pop*, el glamour y las nuevas fronteras de la electrónica, la tecnología digital y los ritmos bailables en busca de nuevos estímulos vitales. *Flavors Of Entanglement* es un trabajo realmente ambicioso que, a pesar del arriesgado (hasta cierto punto) cambio de orientación sonora, conserva prácticamente intactas la arrogancia, la intensidad y la particularísima manera de hacer de esta impresionante cantautora canadiense. Alanis Morissette es incombustible.

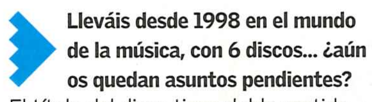
ALANIS MORISSETTE
Flavors of...
WARNER



entrevista

LA FUGA

«Nos gustaría vernos dentro de la emisora de radio del próximo GTA»



Lleváis desde 1998 en el mundo de la música, con 6 discos... ¿aún os quedan asuntos pendientes?
El título del disco tiene doble sentido, personal y profesional: por un lado, hace referencia a que llevábamos tres años sin un disco de canciones nuevas. Y, por otro, a que las canciones en sí son asuntos pendientes que tienes con alguien o que tienes tú mismo ahí dentro, y hasta que no las llevas a una canción no te liberas. Así que, se puede decir que cada canción es un asunto pendiente.
¿Podríamos considerar cada disco como un capítulo de vuestro diario?
Más que como un diario es una terapia, escribir es un desahogo. Además, la gente te viene y te dice «eso que dices en esta canción me pasó a mí», así que piensas que las pequeña luces y sombras las tenemos todos, ya seas músico o *playmaniaca* como tú (risas).
¿Los sentimientos son universales?
Sí, somos un grupo de *rock*, pero nunca nos hemos escondido. No tenemos miedo a desnudarnos, a decir cosas más profundas, a decir lo que sentimos. No somos un grupo de *rock* de pose chulesca y no vamos de duros.
Vuestras letras están llenas de metáforas y figuras literarias.
Sí, nos gustan mucho, creemos que lo menos evidente llega mejor.
En el *single Los Molinos*, decís «Te necesito como el aire a los molinos...» ¿sois caballeros de la triste figura?
La verdad es que Don Quijote es cojonudo. No nos habíamos parado a pensar eso, pero ahora que lo dices... Don Quijote, al fin y al cabo, era un tío que iba a contracorriente y hoy en día un músico de *rock* es eso también. Mantener un grupo de *rock* hoy en día en España es súper difícil, y que compren tu disco y que vayan a verte más todavía. Así que, podemos decir además que tenemos algo más de suerte que Don Quijote.
¿Cómo veis el *rock* en la actualidad?
El *rock* nacional y el *rock* en general cada vez tiene más público, aunque mediáticamente no se le dé mucho bombo. Eso se ve en los conciertos; mira a *Extremoduro*, empieza la gira y va a llenar vaya donde vaya.

«Un músico de rock es como ser un Don Quijote, aunque nosotros tenemos más suerte que él»

¿Para vosotros qué es más importante una buena melodía o una buena letra?
Ambas, si fuera solamente letra, sin música, sería una poesía. La gente quiere escuchar una buena letra acompañada de buena música. La clave está en el equilibrio.
¿Un reto que os gustaría afrontar?
Para algún corto nos han pedido componer alguna canción, pero nos encantaría que una compañía nos dijera que hiciésemos la banda sonora de una escena, de una intro... ¡Uff! también molaría que el tema *Jaleo*, por ejemplo, estuviera dentro de la emisora de radio del próximo *Grand Theft Auto* (risas).

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Rulo (bajo, armónica y voz), Nando (guitarra y solista), Edu (batería), Fito (guitarra rítmica y voces)
CDETECA
Mira (1998), A golpes de rock & roll (2000), A las doce (2001), Calles de papel (2003), Negociando gasolina (2005) y Asuntos Pendientes (2008)
DE QUÉ VAN
Rockeros de sentimientos profundos, sin miedo a demostrarlos y contar que también tienen sus «luces y sombras».

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



«SingStar te ayuda a no desafinar y, claro, a base de jugar y jugar seguro que un poquito mejor cantas»

entrevista

BEATRIZ TUBIA

TRAS GANAR EL CONCURSO «SE BUSCAN SUPERSINGERS» ES LA IMAGEN DE LA NUEVA CAMPAÑA SINGSTAR

«Soñar es el principio de un sueño hecho realidad» por eso Beatriz se tatuó en letras élficas en su antebrazo «Nunca dejes de soñar». Ella más que nadie lo sabe, tan sólo tiene 22 añitos, terminó sus estudios de administrativa y actualmente trabaja en una oficina, pero su gran sueño siempre ha sido dedicarse a la música profesionalmente. Y el pasado 11 de diciembre (2007) lo consiguió. Se presentó al concurso «Se buscan Supersingers», que **Sony C.E.** y **Telepizza** organizaron a nivel nacional para dar a conocer al mejor jugador *SingStar* de España. Y, tras superar las cinco semifinales, se enfrentó a los cinco mejores cantando *Tú y yo* de Thalía (que se encuentra en *SingStar Latino*). Pilar Tabares (productora musical), Lorena (ganadora de la anterior edición *Operación Triunfo*) y Juan Jiménez (*Software Manager* de **Sony C.E.**) fueron miembros del jurado, entre otros, y no dudaron en alzar a Beatriz como la ganadora del certamen, no sólo por sus dotes como cantante sino por su acertada puesta en escena. ***«Sabía que el premio era una PS3 y varios juegos de SingStar, pero mi sorpresa fue cuando me dijeron que también iba a ser la imagen del juego»***, explica entusiasmada Beatriz. Y es que, esta navarra protagonizará la próxima campaña *SingStar* con el mismo *look* que puedes ver en las fotografías de estas páginas, ya que no quisimos perdernos la sesión de fotos y fuimos a verla. Estaba como pez en el agua entre focos, estilistas y maquilladores ***«nunca imaginé que pudiera estar en una situación así»*** confiesa Beatriz.

«Lo mejor de SingStar es juntarse con los amigos y jugar en modo Batalla. Es mucho más divertido que en solitario, por la emoción de quedar con la mejor puntuación. Cada vez se va poniendo más emocionante, se va animando el ambiente y pasas unos momentos muy divertidos» comenta Beatriz, una verdadera experta de *SingStar* como pudo demostrar en el campeonato. Pero es muy generosa y nos desvela algunos de sus trucos y secretos para sacar buenas puntuaciones: ***«debes acercarte lo más posible a la forma de cantar del cantante original. Además, es muy importante la respiración para acabar bien las frases y aguantar en las notas más largas»***. Parece sencillo... sobre todo cuando la ves actuar y cantar *singles* tan complejos como *Toda* de Malú. ***«Un juego como SingStar te puede ayudar a no desafinar ya que te va marcando los tonos de la canción y, claro, a base de jugar y jugar seguro que un poquito mejor se canta (risas)»***.

Su gran pasión es la música, aunque confiesa que su otra gran afición son los videojuegos. Es propietaria de una **PS2** y una **PlayStation 3**, ***«para jugar con amigos me encantan todos los juegos de Buzz, Virtua Tennis o Tekken, y para jugar sola prefiero las aventuras gráficas del estilo Broken Sword»***. Pero su afición a los videojuegos no es reciente, pues se remonta en el tiempo, a los años dorados de la mascota de **Sega**, cuando el erizo azul despegaba en *MegaDrive*, ***«Sonic fue uno de los primeros juegos que tuve»***.

Su refugio es la música y su entretenimiento los juegos, por lo que en *SingStar* Beatriz ha encontrado la fórmula perfecta: le ofrece la posibilidad de interpretar sus canciones favoritas de manera sencilla y le ha permitido vivir uno de sus sueños... Pero aún le quedan muchos más por hacer realidad como ***«retar a una partida de SingStar a Malú con su canción Toda o a Bisbal con Quién me iba a decir»***.

A EXAMEN

¿QUÉ CANCIÓN TE GUSTARÍA VER EN EL NUEVO SS?
Cualquiera de Malú o Hanna.

SINGLES MÁS CANTADOS
Toda de Malú (SS 40 Ppales.) y Tú y yo de Thalía (SS Latino)

EDICIÓN SS FAVORITA
SS Pop Hits 40 Ppales. porque todas las canciones son muy conocidas y actuales.

¿QUÉ JUEGO REGALARÍAS?
A un amigo el Pro Evolution Soccer 2008 y a una amiga alguno de SingStar.

¿QUÉ CONSOLAS TIENES?
PS2 y PlayStation 3.

Alma latina. Beatriz fue la ganadora de «Se buscan Supersingers» interpretando la canción de Thalía, Tú y yo, que se en encuentra en la edición SS Latino.



Nos colamos en la sesión de fotos de la nueva campaña de SingStar y vimos a Beatriz como una auténtica Supersinger.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOS JAVIER BAUTISTA.

La pelea en pleno Manhattan: guantazos titánicos y apocalipsis urbano.

La elfa esa que hace de Betty Ross y... bueno, que no nos gusta, que no.

EL INCREÍBLE HULK

POR **STAN BY**

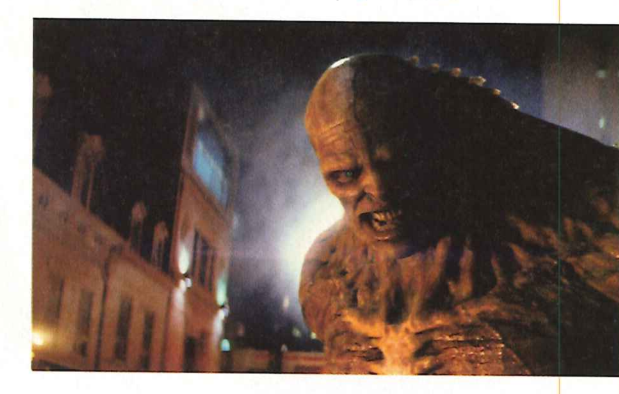
Es la hora de las tortas...

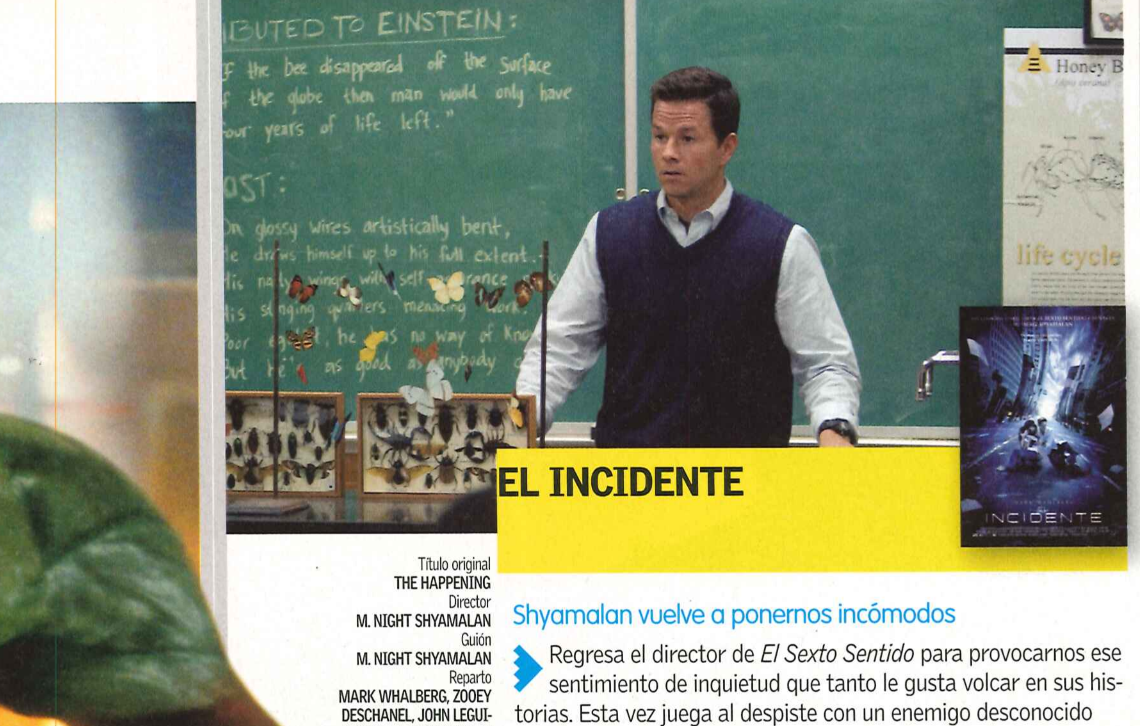
Lo sé, lo sé. Ese es el grito de guerra de La Cosa. Pero es que de guantazos colosales va el asunto. ¿No? Bueno, al menos en parte: el 20 de junio se estrena ***El Increíble Hulk***, la secuela-pero-no de aquella película de Ang Lee, *Hulk*, que con sus pantallas partidas y sus tonterías nos dejó a unos cuantos con muy mal sabor de boca. Después de que los derechos del personaje volvieran a **Marvel**, pronto se comenzó a escribir este filme que, en definitiva, pretende ser el relanzamiento cinematográfico del personaje. Papeletas para ello tiene: desde el director elegido, Louis Leterrier (responsable de dos peliculones recientes, *Transporter* y *Transporter 2*, que cualquier aficionado a la acción que se precie debería revisar), al actor elegido para el papel de Bruce Banner, Edward Norton, quien al parecer también ha metido mano en el guión de forma decisiva. Sin olvidar la historia, claro: ***El Increíble Hulk*** se centra en un Banner fugitivo, en permanente huida durante los últimos cinco años intentando encontrar una cura para la mutación incontrolable que le provocaron los rayos gamma. Pero ciertos eventos le obligarán a enfrentarse a sus demonios interiores (ese grande y verde en concreto), y contemplar la posibilidad de controlar al gigante para poder usarlo. El «evento» se llama Abominación, la principal amenaza en el largometraje, interpretado por un Tim Roth yonqui de poder, y con el que *Hulk* se encara en un apocalíptico combate en Manhattan. ¿Ves como la cosa iba de tortas?

Título original **THE INCREDIBLE HULK**
Director **LOUIS LETERRIER**
Guión **ZAK PENN**
Reparto **EDWARD NORTON, LIV TYLER, TIM ROTH, WILLIAM HURT**
Género **ACCIÓN**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **SONY PICTURES**

LO QUE BIEN EMPIEZA...

Nos encanta que El Increíble Hulk comience directamente con un Banner huido, con guiños a la relativamente reciente versión del personaje que Bruce Jones y John Romita Jr. desarrollaron en los cómics. Nos ilusiona que el peso narrativo de la película se base en la dualidad y la angustia clásicas del personaje: Hulk como el miedo y la irracionalidad que deben poder controlarse de algún modo. Pero sobre todo, nos gusta que salga Abominación y que los mamporros sean en una gran ciudad.





EL INCIDENTE

Título original
THE HAPPENING
Director
M. NIGHT SHYAMALAN
Guión
M. NIGHT SHYAMALAN
Reparto
MARK WHALBERG, ZOOEY DESCHANEL, JOHN LEGUIZAMO, ASHLYN SANCHEZ
Género
DRAMA/TERROR
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
HISPANOFOX

Shyamalan vuelve a ponernos incómodos

Regresa el director de *El Sexto Sentido* para provocarnos ese sentimiento de inquietud que tanto le gusta volcar en sus historias. Esta vez juega al despiste con un enemigo desconocido y sigiloso que consigue que las personas se autodestruyan. Una angustia incansable nos persigue desde el comienzo de la cinta hasta el final. Y entre tanta carrera desesperada por salvar la vida, nos hacemos muchas preguntas más que profundas sobre la humanidad y su destino. Un apunte: premio al que encuentre el cameo del propio director en su película. Esta vez no es tan fácil: emulando a su punto de referencia, Alfred Hitchcock, Shyamalan vuelve a hacer acto de presencia en su creación. La única vez que no lo ha hecho fue en Wide Awake (1998), una particular visión de la adolescencia del ingenioso director de origen indio. Por cierto, a Mark Whalberg su personaje de héroe por accidente le sienta como un guante y ofrece una credibilidad a prueba de bombas. LOVELY

SOBRE MIEDOS E INQUIETUDES

Shyamalan y Mark Whalberg vinieron a Madrid a promocionar su película. El director volvió a insistir en la estructura que debe sustentar una película y que el cine es entretenimiento.



INDIANA JONES Y EL REINO DE LA CALAVERA DE CRISTAL

Spielberg, Lucas y Harrison Ford... 19 años después

Lucas ya nos había puesto en aviso: la exorbitada expectativa de los *fans* hacia este cuarto *Indiana Jones* podría llevarles a la decepción. Y tras ver el resultado, no ha tardado en desatarse la polémica entre los que piensan que es una gran película, que mantiene el espíritu ochentero de las anteriores, y aquellos que creen que es la más floja de la saga, más cercana a los *Tomb Raider* de la Jolie que a *El Arca Perdida* (Kasdan, como te echamos de menos). Aun así, aplaudimos el *gag* de la nevera y el esfuerzo por recuperar un personaje que ya creíamos perdido. BRUNO SOL

Título original
INDIANA JONES AND THE KINGDOM...!
Director
STEVEN SPIELBERG
Reparto
HARRISON FORD, CATE BLANCHETT, KAREN ALLEN, SHIA LEBEOUF
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
PARAMOUNT



TOP LOS INDIANA JONES DE SEGUNDA DIVISIÓN



1 Chuck Norris. Protagonizó, junto a Lou Gosset Jr., El Templo del Oro, infumable sub-producto de la Cannon.



2 Tom Selleck. Iba a ser el Indy original, pero en su lugar se quedó rodando Magnum y La Gran Ruta Hacia China. Pobre.



3 Richard Chamberlain. El actor más repelente de la historia encarnó en dos ocasiones a Quatermain, junto a Sharon Stone. Pura basura.



4 Brendan Fraser. Un buen actor metido en una saga, La Momia, de calidad descendente. A ver qué tal es la última...



5 Michael Douglas. El mejor de la lista, al menos por su participación en Tras El Corazón Verde. Su secuela era un ladrillo.

tráilers



STAR WARS: THE CLONE WARS

starwars.com/theclonewars

La primera película de animación CGI de SW, antesala de la nueva serie, recuperará el look caricaturesco de la serie de G. Tartakovsky, pero multiplicando su espectacularidad.



ZOHAN: LICENCIA PARA PEINAR

youdontmesswiththezohan.com

Tres genios de la comedia (Sandler, Apatow y Smigel, creador de los TV Funhouse de SNL) unidos para dar vida a un ex-agente del Mossad israelí metido a peluquero.



THE MUMMY: TOMB OF THE DRAGON...

www.themummy.com

Alfred Gough y Miles Millar, creadores de Smallville, llevan a Brendan Fraser hasta China, donde se enfrentará ni más ni menos que a Jet Li.

La acción: aunque suene reiterativo, mantener el ritmo en las películas de «tiros» no es tan fácil.

Si buscas las típicas secuencias de sexo que no vienen a cuento, lo llevas crudo.

HITMAN

POR **LOVELY**

A tiro limpio

DVD BLU RAY No era para menos que *Hitman* tuviera su lugar en la videoteca de la alta definición con una edición en *Blu-ray Disc*. Por si esto fuera poco, nos encontramos con una versión extendida que llega siete meses después de disfrutar del montaje definitivo para la gran pantalla. Esta edición muestra esos planos y secuencias pulcramente grabadas (aunque hablemos de cine de acción al más puro estilo *shooter*) que el director Xavier Gens hubiera querido mostrar en las salas, pero que las exigencias de tiempo de proyección y un sentido estricto de la comercialización a veces no permite. Así pues, este *Blu-ray* es la excusa perfecta para ofrecer esa versión que cuenta con todas las golosinas necesarias que impregnan una buena edición en BD.

Timothy Olyphant representa a la perfección al impoluto, estiloso y fino asesino agente 47, basándose en la interpretación que Alain Delon hizo en *Le Samurai* y siguiendo las indicaciones del francés Xavier Gens, que demuestra que los cineastas galos saben hacer cine de entretenimiento manteniendo el tipo, sobre todo si se habla de *Hitman*. El guión de una primera incursión en el cine del agente 47, que huele a que no será la última, da de sí para que además de ser una versión extendida definitiva contemos con escenas eliminadas y tomas falsas en los extras. Sin duda, **Fox** no quiere errar el título en el mercado doméstico. PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○

Título original **HITMAN**
Director **XAVIER GENS**
Guión **SKIP WOODS**
Reparto **TIMOTHY OLYPHANT, OLGA KURYLENKO...**
Género **ACCIÓN**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **20TH CENTURY FOX**
30 € (Ed. Ext. Blu-ray)
19,99 € (Ed. Ext. DVD)





El rey del sigilo. IO Interactive ha sabido crear un personaje que ofrece algo más que la simple habilidad de pegar tiros a diestro y siniestro. Desde que en 2002 Hitman: Silent Assassin llegará a PS2, hasta el último Blood Money de 2006, 47 nos sorprende por su inteligencia y sus desafíos mientras vamos conociendo sus orígenes.

entrevista



TIMOTHY OLYPHANT

PROTAGONISTA DE HITMAN

«El personaje vive en un mundo oscuro y lleno de violencia»

¿Conocías la serie Hitman de IO Interactive antes de hacer la película?
No. Siempre me hacen la misma pregunta. Simplemente me enviaron el guión, y con éste se incluían algunas imágenes que eran del videojuego. Esa fue la primera vez que vi el aspecto que tenía.

¿Cómo has preparado el personaje teniendo en cuenta que es el protagonista de un juego?
De la misma manera que preparo cualquiera de mis otros trabajos. Tengo el guión y me centro en él.

Una vez leído el guión, ¿no tuviste curiosidad por probar el videojuego?
Me daba muchísima pereza. Tampoco sé muy bien por qué, pensaba «¡ah! Un videojuego, tendré que aprender a manejarlo con toda esa dificultad...».

Olga Kurylenko es una actriz no muy conocida en España, ¿qué nos puedes contar de ella?
Bueno, es guapísima. Es fantástica, ha trabajado muy bien en la película y me siento muy afortunado de haber trabajado con ella porque su papel no era nada fácil, y sin embargo lo hizo muy bien.

Te dolió bastante cortarte el pelo, ¿por coquetería o por perder la fuerza como Sansón?
Ha sido por vanidad, pura vanidad... Creo que la mayoría de los hombres tenemos bastante cariño a los cabellos que tenemos sobre la cabeza, el tiempo que los tenemos, por lo cual me parece bastante triste despedirme de ellos.

¿Cree que la película refleja el alto componente de violencia que tiene la saga de los videojuegos?
Bueno, en realidad no sé cuánta ración de violencia hay en los videojuegos de la serie... pero desde luego, la película tiene mucha violencia. La película versa sobre un personaje que vive en un mundo realmente oscuro y lleno de violencia, y eso queda suficientemente reflejado.

¿Cómo fue el rodaje de la película en Bulgaria?
He hecho una película recientemente con Aaron Eckhart y él, que ya había trabajado en ese país, me estaba asustando bastante. Me esperaba lo peor, la verdad. Me preparé para una experiencia terrible y luego ha ido todo genial. La gente ha sido muy amable y la ciudad da una imagen fantástica en la pantalla.

¿Te ha costado meterte en el papel de Hitman? ¿Ha conseguido aportar algo de tu persona al personaje?
Siempre tratas de encontrar un hueco con el que identificarte y tratar de aportar algo de ti mismo. Aunque sea tan distinto a ti tienes que hacer todo lo posible por encontrar un punto de conexión.



30 DÍAS DE OSCURIDAD

Vampiros y noche eterna: mala combinación



El look de los vampiros, heredado de las viñetas del cómic original.



Demasiado bruta para determinados espectadores. Lástima que nadie se haya animado a sacar un juego basado en ella.

DVD BLU RAY UMD Tras leer la novela gráfica de Steve Niles y Ben Templesmith (publicada en España como *30 Días De Noche*), Sam Raimi no lo dudó, tenía que hacer una película con la historia de Barrow: un pueblo de Alaska acosado por hordas de vampiros, durante la eterna noche invernal. Al final Raimi se reservó sólo el rol de productor, pero a su reclamo acudieron Josh Harnett y Danny Huston, interpretando al *sheriff* del lugar y al líder de los chupasangres, respectivamente. El resultado es una película gozosamente brutal, como el cómic, del que incluso copia el peculiar estilo gráfico que imprimió Templesmith a los vampiros, gracias al maquillaje y el uso del ordenador. Melindrosos, abstenerse. **B.S.**

Director **DAVID SLADE**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS, ALEMÁN (5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS.**
Distribuye **SONY PICTURES H.E.**
17,99 € (DVD sencillo)
21,99 € (DVD Ed. Esp.)
29,99 € (Blu-ray)
12,99 € (UMD)

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○



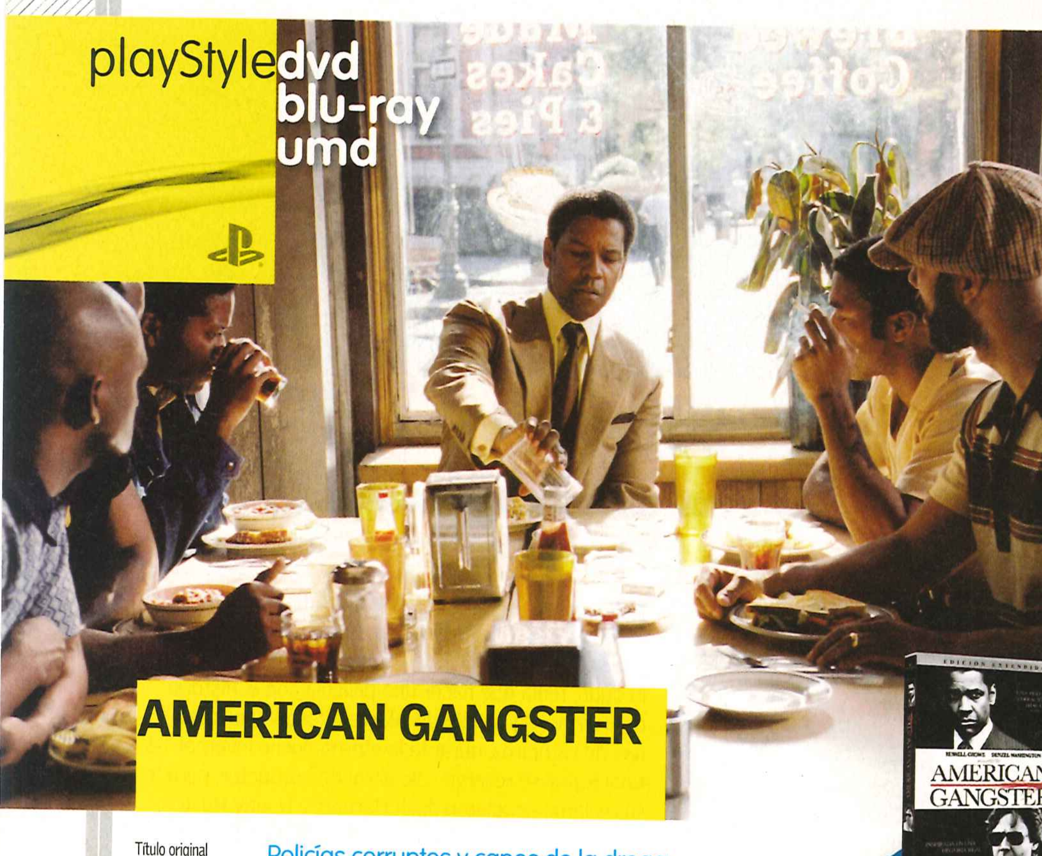
MONSTRUOSO

El creador de Lost renueva la forma de rodar el horror

DVD Pocas veces una campaña publicitaria viral había sido tan comentada, y pocas veces la película a la que servía fue tan discutida. Los espectadores se polarizaron entre quienes consideraban Monstruoso la revolución definitiva de las *monster movies* y quienes la consideraron una tomadura de pelo de alto calibre. Nosotros estamos más cerca de lo primero, porque una película que se deja de monsergas desde el primer minuto y ofrece al espectador, única y exclusivamente, acción, violencia, monstruos enormes y Nueva York hecha unos zorros, es de las nuestras. J.J. Abrams, vaya, es de los nuestros. **P.BERRUEZO.**

Director **MATT REEVES**
Audios **CASTELLANO, INGLÉS (5.1)**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS**
Distribuye **PARAMOUNT H.E.**
17,95 € (DVD sencillo)
21,95 € (DVD Ed. Esp.)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○



AMERICAN GANGSTER

Título original **AMERICAN GANGSTER**
Director **RIDLEY SCOTT**
Guión **STEVEN ZAILLIAN**
Reparto **DENZEL WASHINGTON, RUSSELL CROWE**
Género **DRAMA**
País de origen **EE.UU.**
Distribuidora **UNIVERSAL HOME ENT.**
19,99 € (DVD)

Policías corruptos y capos de la droga

DVD Ridley Scott recrea la historia real de Frank Lucas, señor de la droga de Harlem durante finales de los años 60 y célebre por comprar la heroína directamente en Tailandia, para después introducirla en el país en los ataúdes de los soldados muertos en Vietnam. Pese a todo, Lucas (interpretado por Denzel Washington) se consideraba un hombre íntegro, en comparación al resto de mafiosos y policías corruptos que reinaban en el NY de la época. Russell Crowe da vida al detective Roberts, responsable de la detección de Lucas, en una de las mejores actuaciones de su carrera. El estupendo guión de Steve Zaillian y el talento de Scott tras la cámara, logran que una película de casi 160 minutos se pase como un suspiro. La versión DVD incorpora 18 minutos no mostrados en las salas de cine. B.S.

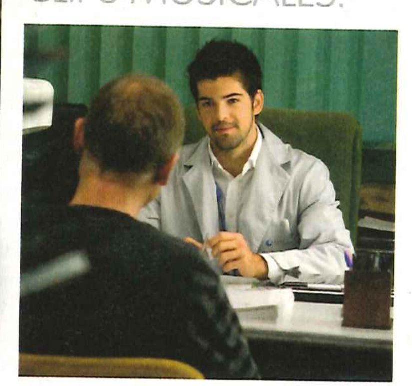
PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●○○



¡Regalamos 5 películas!
Envía un sms con la palabra gangps al 5575* antes del 14 de julio de 2008

EL SÍNDROME DE ULISES EN DVD

ON PICTURES ACABA DE SACAR A LA VENTA LA 1ª TEMPORADA DE LA POPULAR SERIE DE A3, EN 7 DISCOS QUE RECOPILAN LOS 13 PRIMEROS CAPÍTULOS Y MULTITUD DE EXTRAS: SECUENCIAS ELIMINADAS, MAKING OF, ENTREVISTAS Y CLIPS MUSICALES.



REC

Horror nacional que no da grima



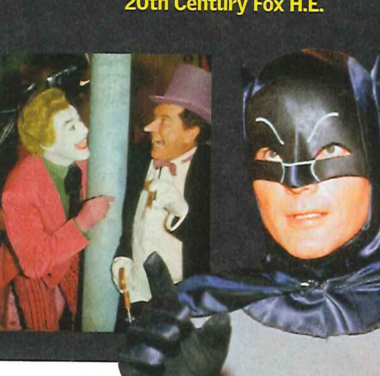
Que se ruede en nuestro país una película de zombis capaz de mirar con desafiante orgullo a las últimas entregas del género que nos llegan de Hollywood ya es motivo de alegría. Que la película sea abanderada de una agradecida resurrección del género fantástico en nuestro país, lo es aún más. Pero que REC, por encima de modas y éxitos, sea además una rotunda reflexión sobre el poder de la mirada, una rabiosa película de muertos vivientes infecciosos y una montaña rusa de dentelladas y adrenalinas es, ya directamente, un milagro. P.B.

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○

Director JAUME BALAGUERÓ Y PACO PLAZA
Con MANUELA VELASCO
Audios CASTELLANO (5.1), INGLÉS
Distribuye FILMAX
15,95 € (DVD sencillo)
20,95 € (DVD Ed. Esp.)
15,99 € (UMD)
24,99 € (Blu-ray)

El Batman sesentero, en Blu-ray

Todavía seguimos soñando con la edición, algún día, del mítico *Batman* televisivo de los años 60, todo un icono de la cultura *pop*. Al menos podremos aliviar la espera con la inminente edición en *Blu-ray* del largometraje de 1966, que enfrentaba al dúo dinámico con sus enemigos más conocidos: Joker, El Pingüino, Enigma y *Catwoman*. Preparaos para un verdadero festín de extras, colorido y onomatopeyas por cortesía de **20th Century Fox H.E.**



*Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 14 de julio de 2008.

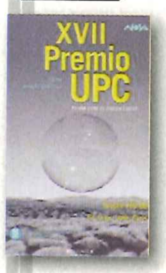




libro

XVII PREMIO UPC 2007

Ciencia-ficción de aquí mismito



Autor VARIOS AUTORES
Editorial EDICIONES B
PVP 17 €

Ediciones B publica la antología que recopila las novelas cortas de ciencia-ficción ganadoras de los premios anuales que la Universidad Politécnica de Cataluña entrega en esta materia. Junto a la ganadora del primer premio (que este año comparten *ex aequo* el relato *Belcebú En Llamas* de Carlos Gardini y *Defending Elysium* de Brandon Sanderson), aparecen también los otros finalistas del concurso: Joan Baptista con *Tricordio*, y Jordi Guàrdia con *Recuerdos De Otra Vida*. Reflexiones sobre la religión, diplomacias interestelares, los orígenes de la humanidad y novela negra *sci-fi* en un ecléctico volumen.





TOP LIBROS APOCALÍPTICOS

1. **LA TIERRA PERMANECE** George R. Stewart
2. **SOY LEYENDA** Richard Matheson
3. **LA NIEBLA** Stephen King
4. **EL VIENTO EN NINGUNA PARTE** J.G. Ballard
5. **LA PENÚLTIMA VERDAD** Philip K. Dick



TOP CÓMICS ALTERNATIVO

1. **ODIO** Peter Bagge
2. **DAVID BORING** Daniel Clowes
3. **AGUJERO NEGRO** Charles Burns
4. **POBRE CABRÓN** Joe Matt
5. **LOVE AND ROCKETS** Los Bros Hernández



figuras

ASTÉRIX Y OBÉLIX

Figuras de colección

Fabricante LEBLON-DELIENNE
Dimensiones 13 CM.
PVP 250 €

Al hablar de coleccionismo y cómic hay un nombre ineludible: el del fabricante francés **Leblon-Delienne**. Esta marca gala se especializa en figuras de resina en ediciones limitadas, principalmente de series de cómic franco-belga. Y no exageramos al decir que las suyas son algunas de las piezas más bonitas y exclusivas del *merchandising* friki. Baste como muestra esta espectacular estatuilla de Astérix y Obélix en uno de sus típicos intercambios de opiniones. Hay más, muchas más, que harán las delicias de los aficionados al cómic de Uderzo y Goscinny, o de otras series como *Lucky Luke, Spirou, Iznogoud* e, incluso, *Dragon Ball* o *Mafalda*. Eso sí, el bolsillo se resentirá un poco. O bastante.



Autor PETER BAGGE
Editorial: LA CÚPULA
Páginas: 124
PVP 13 €

cómic

APOCALIPSIS FRIKI

Cómo sobrevivir a un desastre nuclear sin perder la cordura en el intento

Cuando Perry, un introvertido programador informático, y Gordo, su mejor amigo dedicado a actividades *freelance* (no siempre legales), vuelven de un tranquilo fin de semana en las montañas, descubren que sus vidas han cambiado para siempre: Corea del Norte ha lanzado una bomba nuclear sobre su ciudad natal de Seattle, nadie sabe qué ha ocurrido en el resto de los Estados Unidos y el caos se ha apoderado de todo, y de todos. Perry y Gordo deciden refugiarse en las montañas, y así comienza su particular periplo por sobrevivir en lo que parece el fin de los tiempos. Peter Bagge, el aclamado autor de cómic independiente (creador de la célebre serie *Odio*), se aventura con ***Apocalipsis Friki*** en un inmisericorde retrato de sí mismo, a través de Perry, en una circunstancia tan extrema como un Apocalipsis nuclear: con poca o nula capacidad de supervivencia, más dudas que resolución y más pánico que voluntad. Poco a poco Perry y Gordo se balancearán entre decisiones aislacionistas y el riesgo de entrar en contacto con otras personas para sobrevivir. Entre granjas autosuficientes, gasolineros locos, comunas de feministas radicales y bandas de descontrolados dedicados al pillaje y el saqueo, ambos irán descubriéndose a sí mismos, convirtiéndose en algo que tal vez no sabían que eran y conociendo algo parecido, por poco que sea, a la esperanza.

POR STAN BY

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



JUNIO 17

CONCIERTO DE COLDPLAY. Actúan en Barcelona y ¡es gratis! Presentan su nuevo disco «Viva la vida».

JUNIO 18

SINGSTAR VOL. 2. Más canciones para canturrear este verano con tu PS3. Además, te permite acceder a la SingStore.

JUNIO 19

SONAR. Festival de música alternativa con la actuación de Goldfrapp, entre otros artistas. Del 19 al 21 de junio en Barcelona.

JUNIO 20

JUEGOS PARA TU PS2 Y PSP. Hazte con el esperado Final Fantasy VII para la portátil de Sony y Alone In The Dark para la 128 bits.

JUNIO 21

JUNIO 22

JUNIO 26

BATTLEFIELD BAD COMPANY. Uno de los mejores shooter en primera persona de la temporada ya a la venta para tu PS3.

JUNIO 27

ESPIONAJE Y ROCK. A la venta nuestro juego de portada, La Conspiración Bourne, y Guitar Hero Aerosmith. Ambos para PS3.

JUNIO 28

ROCK IN RIO. Cinco intensos días de actuaciones de los mejores artistas del momento, en Madrid (Arganda del Rey).

JULIO 4

SHAKIRA, Amy Winehouse, Jamiroquai y Orishas, entre otros, cabezas de cartel este día en Rock in Río.

JULIO 5

THE POLICE, Alejandro Sanz, Estopa y Zucchero, entre otros, actuarán este día en Rock in Río.

JULIO 6

LENNY KRAVITZ, Franz Ferdinand y Bob Dylan, entre otros, estarán este día en Rock in Río.

JULIO 11

JULIO 12

JULIO 13

JULIO 15

JULIO 16

JULIO 17

FIB. Del 17 al 20 de julio el festival de Benicàssim acogerá a Mika, La Casa Azul y Babyshambles entre otros muchos artistas.

JULIO 18

LA 5ª ESTACIÓN de gira por España y este día en concreto actúan en Bilbao.

JULIO 19

SUMMERCASE. 18 y 19 de julio en Madrid y Barcelona, actúan Blondie, Los Planetas, Sex Pistols, Interpol, Grinderman...

JULIO 20

Formidable por su estabilidad y equipo de frenos.

El consumo se resiente si se hace una conducción deportiva.

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION
PARA IR DE CARRERAS

Creado sólo para ser la envidia de todos

Equipada con una carga tecnológica abrumadora, la berlina de **Mitsubishi** es perfecta para conducir en todo tipo de trazados. La tracción total permanente lleva tres sistemas de funcionamiento para asfalto, tierra o nieve. Cada uno de estos ingenios cambia la respuesta del diferencial central, del trasero, del antibloqueo de frenos y del control de estabilidad. También posee tres programas para que el conductor pueda salir como una bala o conducir más tranquilo.

Por todo lo anterior descrito, parece más un coche de carreras que de calle aunque, frente a otros modelos de generaciones anteriores, esta versión deportiva del **Lancer** es más cómodo y manejable en el día a día. Además, es menos exigente para conductores poco experimentados. Presenta dos tipos de caja de cambios (una manual de 5 marchas y otra automática de doble embrague, de funcionamiento parecido a la que utilizan los vehículos del Grupo **Volkswagen)** y un equipo de frenos de la prestigiosa marca **Brembo**. Y por si esto fuera poco, los amortiguadores son **Bilstein**.

Se trata, en resumen, de una berlina muy deportiva para los amantes de los coches especiales, con la particularidad de que se puede utilizar sin problemas para el día a día. Eso sí, no pasa desapercibido gracias a su prominente alerón.



Deportivo. Asientos Recaro, pedales de metal, tracción total permanente con diferencial central y trasero activos. Ordenador de viaje, faros adaptables bixenon, volante regulable en altura, climatizador, cierre centralizado con mando a distancia, sensor de lluvia, retrovisores exteriores eléctricos, volante deportivo, spoiler trasero de aluminio...

Precio **49.350 €** | Potencia **295 CV** | Velocidad máxima **240 KM/H** | Consumo medio (L/km) **10,2** | Capacidad del maletero **323 LITROS**

SU RIVAL
Subaru Impreza STi

Si antaño había más diferencias entre el **Mitsubishi** y el **Subaru**, los expertos de esta última marca han creado también un auténtico bólido de competición. Su tecnología es muy vanguardista y quizá guste más a los radicales al volante. Además, su precio es menor y ofrece casi las mismas prestaciones. En potencia y velocidad punta es superior el **Impreza**, pero no así en facilidad de conducción; aunque eso no quiere decir que el **Subaru** no sea un deportivo de reacciones nobles y previsibles. Destacar que en las curvas resulta muy efectivo, pues parece que vas sobre raíles.



POR MOTOR ZETA



ATRAE LAS MIRADAS...

Te mostramos el equipo completo para que no pases desapercibido este verano y convertirte así en un auténtico ligón de playa

1
Gorra con estampado heavy, de Gooring Bros.
103 €

2
Bañador 3/4 con mosaico de colores en un lateral, de LRG. **66 €**

3
Colgante colmillo, más cordón en piel, de Armani.
150 €

4
Chanclas de dedo con suela de goma, de Protest.
15,75 €

POR ANA MÁRQUEZ

NUESTRO PREFERIDO

MULTICOLOR

Cómo ser discreto y atrevido a la vez

El fucsia, el azul celeste, el verde metalizado, el amarillo mostaza, el negro y el blanco son los seis colores que se llevan este verano, en la playa o en la piscina. Pero no por separado, sino todos juntos haciendo singulares estampados y figuras como es el caso de esta bandolera de Quiksilver, que dichos colores los lleva en la solapa. El resto va en negro. Hazte con ella ya por sólo 24 €.

despedida y CIERRE

» Sacrilegio 2. Los grafistas de Sacred 2 querían vengarse de nosotros y no sabían cómo, hasta que alguien les hizo llegar unas fotos nuestras... De izquierda a derecha y de arriba a abajo: Marcos «el elfo crepuscular» García, Anna «cabeza canna» Márquez, Bruno «Neciesis» Sol, Daniel «perrazo malo» Rodríguez y Curro «Zopencus» Caballero.

LAS OTRAS PORTADAS



Cada vez es más difícil elegir el juego de portada y las compañías no nos lo ponen nada fácil con esos renders tan bonicos que nos envían. Y como es imposible contentar a todos, tenemos este pequeño coto de caza para directores de arte y jefes de sección. Nuestro José Luis «mirada violenta» López nos ofrece estas dos opciones...



Nemesis no para de viajar y hacer amigotes allá donde va. Aquí le tenéis en plena disputa con Samoa Joe por el cinturón de castidad de Godzilla.



Los colaboradores pisan fuerte. Omar «el hombre elefante» Álvarez posa con Pilar Rubio mientras da buena cuenta de su bebida favorita, zumo de cebolleta turca.



LAS FOTOS SECRETAS DE ANNA #1. Este mes inauguramos una nueva sección con las instantáneas que le birlamos de la cartera a nuestra compañera Anna cuando sale de la redacción. Según cuenta la leyenda, esta imagen corresponde a los cliffs de Irlanda. ¡Vaya paisaje natural y humano, oiga!

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO CONDEMNED 2

GANADORES DE 1 JUEGO + 1 CAMISETA:
Fernanda Márquez Hernández (MADRID)
Guillermo Herrera Luque (ALMERÍA)
Borja Mosqueda Quintero (SEVILLA)
Fernando J. Dávila Brave (MADRID)
Jesús Castillo Pareja (JAEN)
José Mesa Martínez (BARCELONA)
Fernando Vaquero González (MADRID)
Jesús Porras Miranda (LLEIDA)
Héctor Alonso Benito (BARCELONA)
Cléber Cardoso Terbutilo (MADRID)
Jordi Cortijos Barberá (TARRAGONA)
Raimón Trías Borreicón (BARCELONA)
Igor Arias Martín (ALMERÍA)
José Espósito Méndez (CÁCERES)
Vanesa Maroto Luis (MADRID)

GANADORES DE 1 CAMISETA:
Daniel Rodríguez Arcos (CÁDIZ)
Juan A. Sánchez Daza (SEVILLA)
Joseph Morales Casas (GERONA)
Juan M. Gonsalvez Meléndez (ALICANTE)
Carlos I. Zalama Alonso (VALLADOLID)
Andrés Ruiz Sanz (MURCIA)
Miguel A. Fernández Vázquez (VIZCAYA)
Mº Jesús Vaquero Sanz (SEGOVIA)
Javier Pequeño Muñoz (MADRID)
Juan Castillo Chamorro (CASTELLÓN)
Juan San Isidoro Martínez (TARRAGONA)
Miguel Escalante López (CANTABRIA)
Julio E. Santiago Fernández (VIZCAYA)
Iván Escribano Hidalgo (VALENCIA)
Alejandro Montoya Tinajero (CIUDAD REAL)
Angel Pardo Salamanca (MADRID)
Borja Mercador Mouce (A CORUÑA)
Marc Sans Rius (BARCELONA)
Pedro Martínez Padilla (GERONA)
Igor Zaramalilea Ruiz (GUIPÚZCOA)
Jordi Carrillo Sánchez (BARCELONA)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Héctor Jiménez Mayorga (ÁVILA)
Mario De Castro Martínez (LEÓN)
Bartolomé Cátedra de la Cruz (ALMERÍA)
David Fernández Pérez (MADRID)
Eduardo Muñoz Baudot (MADRID)
Elvira Vera Marañón (SEVILLA)
Eva Argüelles Rodríguez (ASTURIAS)
Alejandro Bernal Riquelme (TARRAGONA)
Julio Martínez Madrid (TARRAGONA)
Jordi Oliveras Bosch (GERONA)
Javier Ruano Barnés (BARCELONA)
Juan Fco. López Sánchez (ALBACETE)
Manuel González Alfaro (SEVILLA)

CONCURSO ARMA FATAL

David Prieto Seijo (A CORUÑA)
Miguel A. La Roda Fornas (VALENCIA)
Ezequiel López Gómez (HUELVA)
Marcos Nadal Padrón (ISLAS BALEARES)
J. Manuel López García (A CORUÑA)

CONCURSO TURNING POINT

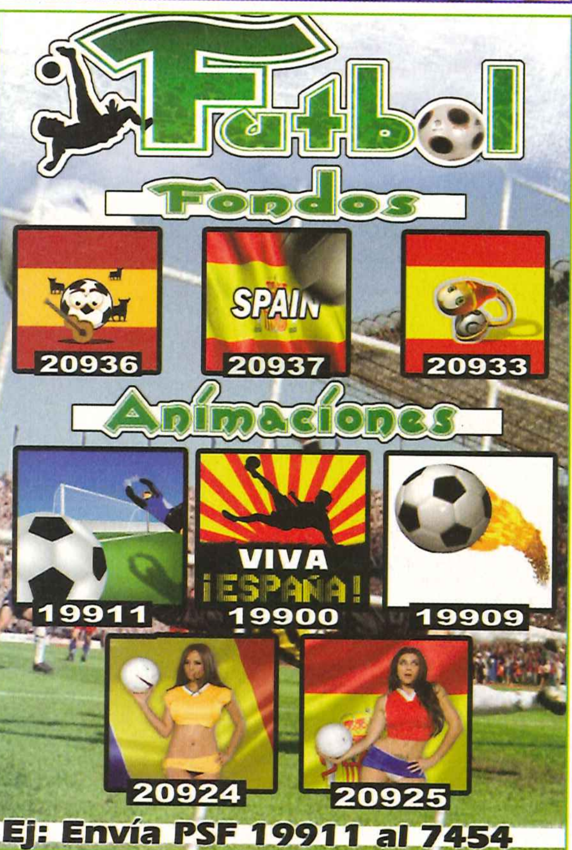
Clara Hernández Gilabert (MURCIA)
Jonatan Pasíes Jiménez (BARCELONA)
César González Vilar (A CORUÑA)
Carlos de Dios Armentero (JAÉN)
Marco A. Fabri Massot (GERONA)
Manuel del Olmo Villalón (CASTELLÓN)
Óscar Cabrera Quintana (MÁLAGA)
Víctor Ibáñez Villegas (CÓRDOBA)
Nicolás Pérez de Agustín (MADRID)
Mª Esperanza Sanchéz Romero (SEVILLA)
Alberto Jodar Borrego (HUELVA)
Gregory Lamothe Tomás (GERONA)
Daniel Folomkin (NAVARRA)
Fco. José Bernal Fernández (BARCELONA)
Sebastián Ruiz Gacía (CASTELLÓN)
José Ruiz Cornella (TARRAGONA)
José L. Martínez González (TARRAGONA)
José Mª. Martín Sánchez (BARCELONA)
Adrián Serrano Herrainz (BARCELONA)
Agustín Hernández Gilabert (MURCIA)

CONCURSO UNREAL TOURNAMENT III

Alán Sorazu Babiola (GUIPÚZCOA)
José Ortuño Sánchez (MURCIA)
Sergi Rodríguez Pascual (BARCELONA)
Israel B. Nuñel Timiraos (A CORUÑA)
Urtzi Gao Villar (GUIPÚZCOA)
Eric Iglesias Rodríguez (ORENSE)
Pedro Gómez Benítez (SEVILLA)
Alberto López Mercadé (BARCELONA)
Ángeles Orozco de Rosa (MADRID)
Marc Roca Plana (LÉRIDA)







MÚSICA

OleMovil.com

SIN ALTAS NI SUSCRIPCIONES

TOP

1.	20469	El Arrebato	Dame cariño
2.	6423	BSO Indiana Jones	Raiders of the lost ark
3.	16736	El Canto del loco	Eres tonto
4.	11297	Estopa	Cuando amanece
5.	11206	Rihanna con David Bisbal	Hate that I love you
6.	18970	Amaral	Kamikaze
7.	31589	Melocos con Natalia	Cuando Me Vaya
8.	16388	Jesse y Joy	Esto es lo que soyBSO las tontas
9.	10878	Carlos Baute	Tú no sabes qué tanto
10.	16328	Madonna	4 minutes
11.	15297	Rodolfo Chikilicuatre	Chiki Chiki
12.	12319	Duffy	Mercy
13.	16514	Julio Iglesias Jr.	Por la mitad
14.	31137	Kylie Minogue	In my arms
15.	28507	Sean Kingston	Beautiful Girls

CINE/TV

77224	El bueno, el feo y el malo
2340	El ultimo mohicano
3679	El Padrino
7186	La pantera Rosa
17644	Amor gitano (El Zorro)
2339	Imperial March (Star Wars)
10706	Física y química
4901	Pretty woman
2343	Grease
3680	Eye of the tiger (Rocky III)
29589	Dirty Dancing
4887	Fraggle Rock
9100	Pulp Fiction
9806	Memorias de Africa
29604	La Misión
29603	La historia interminable
4849	Ghost
3678	Mision imposible
6368	El exorcista
1882	Who Are You? (CSI Las Vegas)
1550	Chasing cars (A.de Grey)
9908	Yo soy la Juani
2335	The Benny Hill Show

CERTIFICADO ORIGINAL

HIMNOS

7310	H.R.Madrid Hala Madrid!
12340	Himne del Barca
7312	H.O.Del.Cent.Del Sevilla F.C.
8912	Youll Never Walk A. (Liverpool)
7311	Himno Atletico de Madrid
28510	Himno nacional de España
7300	Himno Champions league
0654	H.O.Del.Cent.Del Betis
20341	Himno del Valencia
25183	Vamos Getafe (Azules)
30687	Himno Barsa
79094	Atleti, Atleti, Atletico de Madrid
78862	Sevilla - Hasta la muerte
79089	Rianxeira
79098	Athletic, Athletic, Athletic!
78854	R. Madrid - Fieles y leales
79077	Real Sociedad, Real Sociedad!
79070	Alé Zaragoza alé
78849	Barça - Forza Barça
30762	Himno del Valencia
79097	Athleeeeeeeeeetic!
79085	Espanyol te quiero
79078	Racing, Racing, Racing!

ESPECIAL 80´s

3694	The Police	Every breath you take
32856	The Cure	Lullaby
4233	Soft Cell	Tainted love
32854	The Cure	Just like heaven
2741	Culture club	Karma Chameleon
2626	OMD	Enola gay
32850	The Cure	Fryday I´m in love
32386	Van Halen	Jump
5382	Joy Division	Love will tear us apart
2759	UB40	Red red wine
17689	Spandau Ballet	True
0895	Depeche Mode	Never let me down again
7559	Europe	The final countdown
2176	Depeche Mode	Enjoy the silence
2734	Billy Idol	Rebel Yell
10615	Simple Minds	Don´t you forget about me
2756	The human league	Don´t you want me
7569	Berlin	Take my breath away
2629	Pet shop boys	West end girls
15923	Level 42	Lessons in love
17563	Ultravox	Vienna
7555	Eurythmics	Sweet dreams
6160	A-Ha	Take on me

SUPERVENTAS

	10918	Belanova	Baila mi corazón
N	19316	Camila	Todo cambió
	16406	Mónica Naranjo	Europa
	43006	Mariah Carey	Touch My Body
	17410	Nuria Fergo	Volver a comenzar
N	19621	Camela	Yo por tí
	65453	Alicia Keys	No one
	30760	Chambao	Papeles mojados
	19332	Mastiksoul	Jacobino
	19600	Manu Guix	A cavall del vent
	15067	Fragma	Toca's Miracle (Inpetto Edit)
	17575	Conchita	Puede Ser
	15068	Ian Oliver feat Shantel	Bucovina
	30620	Juanes	Gotas de agua dulce
	12289	Merche	Ya no me digas lo siento
	15926	El Parga	El baile del Tío Pío
	33672	Sergio Dalma	A buena hora
	16250	La Casa Azul	La Revolución sexual
	19694	Yves Larock	Rise up
	10890	El barrio	Pa Madrid
	10913	One Republic	Apologize
	31993	Rihanna	Don´t stop the music
N	16656	Huecco	Reina de los angelotes

POP ROCK ESPAÑOL

32503	Héroes Del Silencio	La Chispa Adecuada
31449	Leño	Maneras de vivir
13702	Fito y Fitipaldis	Soldadito marinero
11689	La Polla Records	Salve
19270	Nacha Pop	La chica de ayer
16088	Siniestro Total	Bailaré sobre tu tumba
33697	Alaska y dinarama	A quien le importa
4464	Loquillo y Trogloditas	La mataré
17936	Los Suaves	Palabras para Julia
31545	Los Secretos	Déjame
25350	Jaime Urrutia	Al calor del amor en un bar
5481	Duncan Dhu	Una calle de París
5483	La Unión	Lobo hombre en París
7271	Celtas Cortos	Cuentame un cuento
6732	Mecano	Hoy no me puedo levantar
9232	Tino Casal	Champu de huevo
14455	Los Planetas	Alegrias del incendio
8872	Radio Futura	Escuela de calor
10888	Hombres G	Vuelve a mi
3811	Fangoria	Descongelate
19875	La Fuga	No sólo respirar
14215	Mcnamara	Gritando amor
14446	Los Toreros Muertos	Mi aguita amarilla

Envía PSM Código MÚSICA o SONIDO REAL **Al 7454**

Ej: Envía PSM 11206 al 7454 para recibir HATE THAT I LOVE YOU cantada por RIHANNA CON DAVID BISBAL o envía PSM RISTO al 7454 y te quedarás alucinado de sus comentarios



SONIDOS REALES

PEDO	¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
FRENAZO	Sorprenderá a todos los que te rodean
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
TERROR	Sonidos fantasmales
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
GALLINA	Gallina imitando a... ¡Un Formula 1!
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
NUEVO	¡¡¡Tienes un mensaje nuevoOOOOOO!!!
MACARRA	¡Coge el teléfono de una puñetera vez!
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
SUPLICO	Por favor, que alguien me coja...
GITANO	Ja payo, llevo lo malacatone
PISTOLA	Apágalo cuando vayas al banco
BOMBEROS	¡Cuidado!... Provoca el pánico
COLEGIALAS	Está sonando, está sonando mi teléfono
MOTOR	Arranque de una harley davidson
INFIERNO	Thriller, la carcajada...

PERSONAJES FAMOSOS

MARTESY13	Encarna de noche...
ET	"ET teléfono mi casa"
23F	Todo el mundo al suelo
SHINCHAN	Risa de Shinchan
LLACER	Casting con Tamara en OT
HORMIGUERO	Vete a dormir, ya no des más el tostón
UMBRAL	Yo vengo hablar de mi libro
RAPMALIGNO	El rap del D.Maligno
LUISMA	Como el Luisma no se entera
FFGOMEZ	¡A la mierda!
REY	Por que no te callas...?
BRAGUETA	Faemino y Cansado: El poeta de la bragueta
FALONSO	Fernando Alonso te cuenta un chiste
JONATHAN	Jonathan, no te vayas pa lo jondo
ESCENAS	Roberto: aunque parezca mentira me pongo...
RISTO	Cantando eres más basto que...
EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
ELCAUDILLO	España es una nación grande...

fotos, animaciones, polifónicas, sonidos reales, tonos reales y videos; 4 sms para temas y canciones completas, 5 sms para juegos y videoclips). Necesaria conexión GPRS. Costes de conexión wap asociados al operador no incluidos. Menores de edad necesitan consentimiento de sus padres. 803/806: Precio máx. Red Fija 1,16€/min. Red móvil 1,51€/min IVA incluido. Chat: máx 1,50€ sin IVA/SMS. 803 y Chat: Mayores de 18 años. Delicom, SL. Apdo. Correos 47107 - CP

Conoce a Miss Julio



PATRICIA ARELLANO



Edad: 26
Profesión: Profesora de esgrima
Residencia: Madrid

¿Qué clase de hombres te gustan?
Me encantan los soldados. Me encantan los hombres con uniforme y con grandes pistolas, son muy sexys. Hay algo en ellos que me hace desear tenerlos a mi lado.

¿Algún hobby?
El oro, me encanta el oro. Joyería de oro, cubiertos de oro, figuritas de oro, cualquier cosa de oro. Necesito un hombre capaz de colmar mis doradas fantasías. Hay tantos objetos dorados que deseo, como tener ropa interior dorada.

¿Cuál es tu libro favorito?
Estoy leyendo un libro llamado "Soldado Solitario". Trata de un soldado que se enamora de una stripper de otro país mientras están en guerra. La familia de ella no le permitirá verla a causa de la guerra.

¿Qué te excita?
Las explosiones. Me encantan. Son un símbolo de puro poder. No me gusta hacer volar cosas, pero me encanta ver a un hombre hacerlo, es tan sexy…es como si él me dice: "BAM, señorita te voy a destruir con mi amor explosivo". Me vuelve loca.

¿Qué es lo que no te excita?
Hombres que no vuelan cosas.

¿Cuáles son tus planes de futuro?
Me encantaría alistarme en el ejército. La gente me dice que tengo una voz dulce y creo que sería una fantástica informadora, y así podría conocer a muchos hombres fornidos y ver muchas explosiones.

Todas las fotos en el próximo número de B.C.

